RESIDENT EVIL ZERO • MAG • ARMY OF TWO • SCENE IT?



MARZO 2010



S T A F F

Realiza
Estrenos 21 S.L
C/ José Abascal, nº55,
entreplanta izda. 28003 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail:
megaconsolas@estrenos21.com

Consejero Delegado:
Aureo Ruiz de Villa
Director:
José María Fillol
Redacción:
Alejandro Pascual, Ana Martinez
Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez
Maquetación:
Daniel Blázquez
Colaboradores:
Gorrinch, Jotacé, William van Dijk
Director Comercial:
Jerónimo Bascoy
Publicidad Madrid:
Carlos Viera
Fotomecánica:
Leo Rey
Imprime:
Rivadeneyra
Depósito Legal:
M-43083-2002

La llave virtual

Ya se nota la cuesta. Y no precisamente la de subida de enero, que la hemos dejado atrás, sino la de febrero, cuesta abajo y sin freno, cargada de potentísimos videojuegos para deleite de la comunidad megaconsolera. Poco tiempo ha transcurrido desde la magnífica cosecha del año pasado, cuando ahora empezamos a nadar en la abundancia del entretenimiento electrónico con la llegada de títulos tan originales y estimulantes como «Heavy Rain», del que ya os hablamos en un número anterior y analizaremos en profundidad en el siguiente Megaconsolas. En este número, la portada ya avisa lo potente que viene el mes. El regreso a Rapture que nos anuncia «Bioshock 2» ya es una alegría enorme después del maravilloso sabor de boca que nos dejó la primera aventura. Un tanto de lo mismo ocurre con «Mass Effect 2», que se consolida entre los grandes del rol. Parece que las sagas van a destacar más que nunca en los próximos meses, pero muy al contrario de lo que se pudiera achacar a los encargados de sorprendernos con ideas frescas materializadas en nuevos juegos, cabe decir que ese ingenio demandado lo vamos a encontrar a la "n" potencia en series conocidas que renuevan sus fórmulas para seguir dejándonos con la boca abierta. Es sabido, llegar es complicado, mantenerse más, mucho más en videojuegos si no hay cosas diferentes que ofrecer. En páginas interiores ya os anticipamos todo esto con un especial dedicado a próximas e impactantes secuelas como «Red Dead Redemption» o «Super Mario Galaxy 2» Ni decir tiene que «God of War 3» puede llevarnos al éxtasis. ¡Qué juegazos nos esperan!

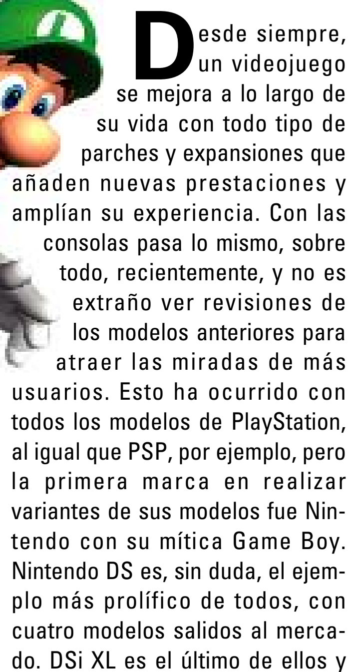
J.M. Fillol

Índice ...
... POR JUEGOS



DSI XXL

Grande, más grande, la más grande



Desde siempre, un videojuego se mejora a lo largo de su vida con todo tipo de parches y expansiones que añaden nuevas prestaciones y amplían su experiencia. Con las consolas pasa lo mismo, sobre todo, recientemente, y no es extraño ver revisiones de los modelos anteriores para atraer las miradas de más usuarios. Esto ha ocurrido con todos los modelos de PlayStation, al igual que PSP, por ejemplo, pero la primera marca en realizar variantes de sus modelos fue Nintendo con su mítica Game Boy. Nintendo DS es, sin duda, el ejemplo más prolífico de todos, con cuatro modelos salidos al mercado. DSi XL es el último de ellos y su principal característica son unas pantallas de dimensiones gigantescas para una portátil, con 4,2 pulgadas de tamaño en cada una y una mejor visión angular. Además, viene acompañada de un lápiz estilo bolígrafo que proporciona una mayor comodidad y mejor control.

Títulos explosivos

El resto de características siguen intactas aprovechando las ya incluidas en el modelo anterior que salió al mercado el año pasado, DSi; esto es, dos cámaras de fotos con una resolución de 640 x 480, una exterior y otra interior, aplicaciones de serie que permite modificar nuestras fotos, realizar grabaciones de audio y conectarnos a internet y, sobre todo, el servicio DSiWare con el que descargar pequeños juegos exclusivos y muy originales. De ella se dice que está orientada a un público más adulto que tuviera problemas con adaptarse a las pantallas de los modelos anteriores, pero aquí el dicho de "más grande, mejor" tiene más sentido que nunca, ganando en espectacularidad y control de sus funciones táctiles. Recubierta con los colores cereza y chocolate, es una oportunidad perfecta para jubilar tu antigua DS, sobre todo si aún posees el arcaico primer modelo.







La nueva fantasía final ya casi está aquí

FINAL FANTASY XIII



Y no es para quejarse. Por primera vez, vamos a poder disfrutar del lanzamiento de un «Final Fantasy» principal, esto es, numerado, casi simultáneamente con respecto a su salida en territorio japonés, y es que esta serie nos tenía acostumbrados a tenernos a la espera durante más de un año. Con un desarrollo de seis años, la decimotercera entrega de esta legendaria saga promete combates que, sin abandonar su tradición por turnos, serán mucho más dinámicos y espectaculares. El mundo de «Final Fantasy XIII», el llamado Fabula Nova Cristallis, es, según sus creadores, uno de los más complejos y profundos que han creado jamás. Sin duda, el apartado técnico será uno de los aspectos más llamativos, con unas secuencias cinematográficas de una calidad excelsa y un diseño de escenarios y de personajes de excepción. Tan esperado lanzamiento ya viene abrazado de las magníficas ventas en territorio nipón, con un millón de unidades vendidas el propio día de lanzamiento.

Desventuras en blanco y negro

P.B. WINTERBOTTOM



Si algo bueno tienen los videojuegos es su capacidad para innovar más allá de los conceptos establecidos. Y aunque en pleno 2010 cada vez es menos frecuente siempre hay lugar en la industria para nuevas ideas. Cada vez más, éstas vienen de la mano de un grupo de universitarios con más imaginación que recursos. Así llegaron en su momento juegos como «De Blob» o «Portal». En el caso de The Odd Gentlemen, un estudio que creó un proyecto como tesis para para la Universidad del Sur de California, el resultado es un título que podremos disfrutar en el Xbox Live Arcade. Todo un ejemplo de cómo trasladar el cine mudo a los videojuegos a través de un cómico personaje, P.B. Winterbottom, y utilizar el tiempo a tu favor.

Un oso no tan amoroso

NAUGHTY BEAR

Los ositos de peluche son suaves, adorables y abrazables. Pero Naughty Bear es diferente. Está lleno de cicatrices y remiendos para que no se le salga el relleno. No creció con el amor y la amabilidad que tuvieron los otros ositos de peluche y estos, claro está, le han dado de lado. Además, no hay día que no se rían de él y hagan bromas a su costa. Tampoco le invitan a las celebraciones importantes o fiestas de cumpleaños. Pero Naughty Bear se ha cansado de esta situación y no se le ha ocurrido otro modo de resolverlo que a hachazo limpio. Bienvenido a un juego diferente, donde el mundo de los ositos de peluche se verá amenazado por un sociópata sin remordimientos: ¡tú! El juego combina una estética colorida que simula un aspecto inocente, con toda la violencia que desprende el protagonista, acabando con sus enemigos de las maneras más crueles que sea posible imaginar, todo en clave de humor. Una buena manera de jugar a un juego diferente, pero sin perder toda la acción de los juegos de hoy en día. Presta mucha atención, porque dentro de muy poco tiempo podrás disfrutarlo en Xbox 360 y en PlayStation 3.



Al borde de la destrucción

BRINK

Los desarrolladores de «Brink«, Splash Damage, son expertos en modos multijugador. De hecho, son los responsables de que miles de usuarios hayan estado pegando tiros con «Enemy Territory», tanto en Wolfestein como en «Quake Wars». Ahora, con «Brink», se lanzan al terreno de un jugador sin perder el espíritu online que les ha llevado hasta donde están. «Brink» es un juego ágil, que combina sabiamente las excelencias de un shooter en primera persona con la capacidad de saltar y arrastrarse a lo «Mirror's Edge». Jugar en equipo a través de un modo cooperativo de hasta cuatro jugadores será una de las mayores bazas que ofrezca el título, ofreciendo una amplia cantidad de armas tan potentes como variadas. Se desarrolla en la región de Arc, un mundo lleno de posibilidades con una atmósfera a medio camino entre un futuro distópico y uno post-apocalíptico. Con tantas bondades a su favor, incluido el apoyo de Bethesda, poco puede fallar, por lo que habrá que estar muy atentos a su lanzamiento a finales de año, si tenemos suerte y no se retrasa.

Breves

Call of Duty dividido

La saga bélica de mayor éxito que se repartía entre el estudio original Infinity Ward y Treyarch podría ampliarse a un tercero. Los rumores apuntan a que los primeros podrían estar preparando un MMO.

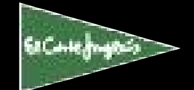
Project Natal en navidades

La nueva tecnología de Microsoft, que nos permitirá jugar sin ningún tipo de mando en las manos, llegará el próximo mes de noviembre, en plena campaña navideña y contará con títulos nuevos y originales de salida.

CONCURSO MEGACONSOLAS

Manuel Hurtado fue el ganador de una Xbox 360 customizada de «Forza Motorsport 3», sorteada en la revista Megaconsolas. Además, junto a la consola, Manuel consiguió una edición coleccionista del juego. ¡Enhorabuena!

TOP TEN VENTAS



1. Wii Fit Plus + Balance Board — Wii
2. Wii Sports Resot + Motion Plus — Wii
3. Mario & Sonic JJ.OO. de invierno — Wii
4. Call Of Duty Modern Warfare 2 — PS3
5. PES 10 — PS3
6. Gears Of War 2 — 360
7. Mario Kart + Wii Wheel — Wii
8. PES 10 — PSP
9. Invizimals — PSP
10. Trivial Pursuit — Wii

«Heavy Rain» y «God of War 3», al caer

SONY PISA FUERTE EN 2010

Los planes de Sony para este año son muchos e interesantes. Desde el reciente CES de las Vegas, la compañía japonesa ya confirmó que centraría su atención en potenciar la tecnología 3D estereoscópica que tan de moda se ha puesto en los cines, en especial desde el lanzamiento de Avatar, planeando incluir esta opción como un jugoso extra para sus blu-rays tanto de juegos de PlayStation 3 como de películas. Pero mientras todo esto llega y dejamos sitio en nuestras casas para una televisión adaptada a estas características, lo más inminente para la compañía son sus nuevos juegos exclusivos. 2010 será uno de los más fructíferos para Sony. Según ha confirmado, la portátil PSP acogerá un juego para aprender inglés basado en el método Vaughan, el sistema de enseñanza que está causando furor en nuestro país. Pero centrándonos en los juegos tradicionales es donde la compañía japonesa echará de verdad el resto, sobre todo a principios de año, con el lanzamiento de «Heavy Rain» (en febrero), una espectacular y cinematográfica aventura que bebe de fuentes como Seven y Saw, por citar algún ejemplo, y la tercera entrega de «God of War» (en marzo), la violenta epopeya griega protagonizada por el fantasma de Esparta, Kratos. Sin temor a equivocarnos, un gran comienzo. Y buenos motivos para tener la PS3.



PRÓXIMAS SECUELAS

No todos los lanzamientos de este año son novedades. También hay lugar para secuelas muy esperadas. Es el caso de «Bioshock 2», «Mass Effect 2» (analizados este número) y el esperado «God of War III», del que os presentamos un avance. Os revelamos algunas de las más interesantes que están por llegar.



Medal of Honor (360/PS3)

Hace mucho tiempo que no oímos hablar de Medal of Honor, desde aquella última entrega, «Airborne», centrada en el descenso en paracaídas a la hora de comenzar el nivel. Pero todos estos años han servido para replantearse la licencia y definir cuál era el siguiente paso a dar. Y no hay paso más seguro que el del éxito. Los conflictos bélicos modernos son el sustitutivo del hambre voraz por juegos de la Segunda Guerra Mundial, y« Medal of Honor» tiene algo que decir al respecto. Los veremos a finales de año.

Poco se sabe sobre este nuevo juego de la serie, salvo que transcurrirá en Afganistán, donde llevaremos un equipo de fuerzas especiales, basado en un existente en la realidad. También tendremos la posibilidad de manejar vehículos, aéreos y terrestres.



Gran Turismo 5 (PS3)

«Gran Turismo 5» lleva dando muchas vueltas alrededor del mismo circuito. Pero ya se encuentra en la última y a punto de cruzar la meta. Sólo queda esperar algunos meses para que podamos verlo en las tiendas, después de un trabajo que ha durado más de un lustro y múltiples pruebas que los aficionados han estado recibiendo a cuentagotas. Dentro de poco será el momento de dilucidar si todo el esfuerzo que el equipo de Polyphony Digital ha puesto en él ha merecido la espera. No esperamos otra cosa.

Se sabe que «Gran Turismo 5» será el juego que más coches posea en su haber, y promete un fotorrealismo que superará cualquier expectativa. Sí, ya pudimos catar «Prologue» y «Time Trial», pero seguro que aún no hemos visto nada.

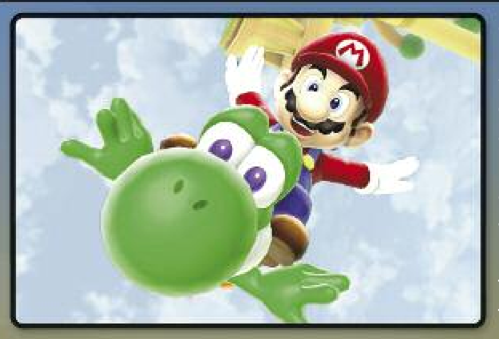


Final Fantasy XIII (360/PS3)

La nueva Fantasía Final no tiene parangón alguno. Puede que esta generación no esté dando lugar a grandes juegos para los aficionados al rol oriental (salvo honrosas excepciones como «Lost Odyssey»), sin embargo «Final Fantasy XIII» está rompiendo moldes, sobre todo, gráficos. El título posee un diseño muy cuidado y, a veces, mientras observamos a sus personajes en el juego, podemos llegar a creer que la secuencia de vídeo no ha terminado, tal es su calidad. Si lo tuyo son los combates por turnos no te lo pierdas.

No sólo queremos centrarnos en su sistema de batalla, más dinámico que nunca y con un componente muy centrado en la acción. Un Final Fantasy se juega por la historia, y la que propone «XIII», en su lucha contra el destino, quiere traspasar todo tipo de barreras.





Super Mario Galaxy 2 (Wii)

«Super Mario Galaxy» no fue un juego más en la larga lista de éxitos de Mario, sino que supuso una nueva revolución en el género de los plataformas. Lo cierto es que, en números, aunque fue un gran éxito no lo ha sido tanto como el reciente «New Super Mario Bros. Wii». Esta segunda parte, por el contrario, no pretende despuntar en innovación, pero saciará el apetito de todos aquellos jugadores que se quedaron con ganas de más tras conseguir las 120 estrellas que el juego escondía.

Puede resultar algo continuista, pero seguro que las mentes detrás del proyecto se guardan un as en la manga. Destaca la aparición de Yoshi, que tendrá habilidades como hincharse o parar el tiempo y una concentración mayor en jugabilidad que en historia.



Halo Reach (360)

¿Qué sería de Halo sin el Jefe Maestro? Pues, como ha demostrado Bungie y Microsoft con dos juegos más tras su tercera entrega («Halo Wars» y «Halo ODST»), una saga que se sostiene perfectamente por sí misma. «Halo Reach», por el contrario, promete volver a trasladar la acción de la franquicia principal y añadir toda la carga dramática del libro en el que se basa: la Caída de Reach. Un conflicto ocurrido antes de los sucesos de «Halo», donde la guerra contra El Pacto supuso la muerte de 700 millones de personas.

«Halo Reach» utilizará un nuevo motor gráfico que dará mayor realismo a las armas y escenarios. El famoso escudo será sustituido por nuevas habilidades que podremos reemplazar en combate.



Red Dead Redemption (360/PS3)

Rockstar recupera su licencia de vaqueros con una secuela de aquel «Red Dead Revolver» que tan buen sabor de boca nos dejó la generación pasada. Pero «Redemption» es más, mucho más. Posee un mapa tan gigantesco que superará incluso al de «GTA San Andreas», en el cual habrá de todo: pueblos, minas, ruinas, desiertos, bosques, campos de nieve... Sin duda, la historia del vaquero John Marston será tan profunda y bien hilada como solamente Rockstar sabe hacer, y eso es decir mucho.

Gracias a su sistema de reputación podremos realizar todo tipo de fechorías y sólo levantaremos sospechas si alguien nos ve. Las acciones a caballo tanto con el arma como con el lazo se ven espectaculares.



GOD OF WAR III



Vuelve el griego... ¡cuidado, no le provoques! ¿Has visto las últimas imágenes de la película Furia de Titanes? ¿O, por poner un ejemplo más cercano a los videojuegos, las de la adaptación de «Prince Of Persia»? Pues si tienes una PlayStation 3, ríete ya mismo de ellas. A partir de Marzo podrás protagonizar tu propia película épica interpretando el papel de Kratos, el despiadado espartano que regresa, a Zeus gracias, para dominar los circuitos de la consola estrella de Sony. Aunque parecía que la mitología griega no podía dar más de sí, los guionistas que dan vida a este dios de la guerra y de las consolas se han esmerado por continuar la historia de venganza que envolvía a Kratos. Los acontecimientos comienzan poco después de la escena final de «God Of War II», donde el espartano se aliaba con los titanes para asaltar el Olimpo. Pero claro, no todo iba a ser llegar a la casa de los dioses mayores y liarse a mamporros. Antes habrá que coger algo de experiencia, ¿no crees? Por suerte, conservaremos algunas habilidades y armas de anteriores títulos, como las alas de Ícaro o las espadas de Atenea, pero tendremos que usarlas de formas totalmente nuevas. Por ejemplo, podremos lanzar las cadenas para engancharnos a los pajarracos infernales, y gracias a su esfuerzo atravesar abismos insalvables.

De nuevo, todo lo que tiene que ver con los apartados técnicos brilla como si lo hubiera tocado el rey Midas. Animaciones perfectas, diseño de personajes envidiable, banda sonora digna de estar firmada por cualquier compositor de Hollywood y un control exquisito son sus señas de identidad, confirmando a Santa Monica Studio como una de las mejores inversiones que ha hecho Sony por PlayStation. Estrictamente para mayores de 18 años (no sólo por razones de violencia), este título es de esos que te hacen sentir un dios mitológico mientras tienes el mando entre tus manos. Da igual que seas un pagano: resérvalo ya porque se trata de un clásico instantáneo.

Y LOS SUENOS, SUENOS SON

La potencia técnica de PlayStation 3 ha permitido a los creadores de «God Of War III» ver cumplidos sus sueños. Y no en sentido figurado: por fin algunas fases o conceptos que sólo cabían en sus mentes han encontrado un hardware capaz de hacerlos realidad. Hablamos por ejemplo de la magnitud de personajes como Atlas, el titán que soporta sobre sus hombros el peso del mundo. Pues bien, su representación virtual bien podría lograr esta proeza, ya que está retratado como un gigante kilométrico en alguna de las pantallas. De hecho, tendremos que luchar a su lado (es un decir) para derrotar a otro de los grandes personajes de la Grecia clásica: Helios. La cabeza de este ser, por cierto, nos será muy útil en la aventura... una vez que consigas arrancársela.

¿GAME OVER?

A la hora de escribir estas líneas, todavía no está confirmado si habrá algún pack que aúne la trilogía de Kratos (sin contar, claro, la versión de PSP). Porque, lamentablemente, todo parece indicar que la serie terminará con esta entrega. David Jaffe, uno de los principales impulsores de la "marca" «God Of War», ha dicho que la tercera parte explicará por qué ya no hay más mitos griegos. Aunque ya no está vinculado al desarrollo de la serie, se puede decir que tiene algo de idea de lo que habla, puesto que dirigió las dos primeras partes. Viendo la calidad de este título, esperemos que se equivoque y que, por lo menos, podamos esperar ver una entrega más para dar la historia por concluida.

Compañía: Sony Género: Acción/Aventura Lanzamiento: Marzo Cibercontacto: www.godofwargame.com Plataformas: PS3 18 +

PS3/XBOX 360

BIOSHOCK 2

En algún lugar, bajo el mar, una civilización creció apartada de todas las demás. De sus creencias, de sus tradiciones, de sus vicios... era la oportunidad perfecta para comenzar una nueva vida. Pero el océano tenía guardadas algunas sorpresas.

Tras las caída de Andrew Ryan, Rapture no ha cambiado mucho. Sus habitantes siguen traumatizado y obsesionados con una sola cosa: el Adam, una sustancia extraída de una babosa marítima que poseía la capacidad de modificar los genes humanos, otorgando a sus habitantes poderes especiales y una ambición sin límites. Sin un líder aparente, alguien tenía que asumir el control de la situación, y ésa es Sofia Lamb, una psicóloga cuyos principios chocan frontalmente con los del fundador de Rapture. Lamb es comunista. Ryan, capitalista. Y gracias a esa dualidad, el equipo desarrollador logra no sólo crear un shooter consistente con una magnífica ambientación, sino un juego profundo que dará qué pensar a todo aquel que recorra las arterias de la ciudad. El llamado a ser el «Ciudadano Kane» de los videojuegos es todo un ejemplo de cómo realizar una secuela, incluso cuando el público se sentía más intrigado en conocer los inicios de la fundación de la ciudad submarina.

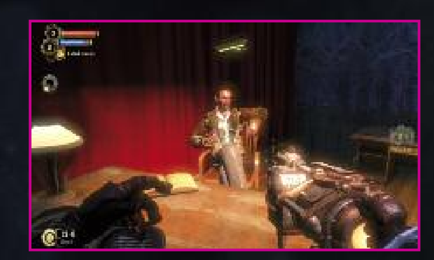
¿Cómo se consigue esto? Colocando al jugador en el papel del primer Big Daddy, uno de esos gigantescos buzos que custodiaban a las Little Sisters (ver Bestiario). A través de los ojos de este grandullón confirmamos nuestras sospechas sobre la relativa bondad que se esconde tras su mortal escafandra. Y es que lo de su "especie" tienen sentimientos, y a cada paso que demos se nos descubrirán más y más.

El hombre elige

Esa mezcla de belleza destruida y art decó que nos presentó la primera parte sigue patente en «BioShock 2» que presenta un juego de luces y sombreas excepcional, con grandes escenarios que explorar mientras nos libramos de los escurridizos Splicers. Entre ellos, destaca un museo que nos revela los ideales de la ciudad a través de marionetas y, sobre todo, la posibilidad de recorrer las profundidades submarinas (para algo somos un Big Daddy). En cuanto a las armas, sólo prometen una cosa: variedad. Destaca el famoso taladro, potente y eficaz, que nos acompañará desde el principio y que tendremos que recargar con gasolina. También dispondremos de una escopeta modificada que es capaz de lanzar cartuchos incendiarios y trampas que aguardan a su víctima pegadas en la pared; una ametrallador tipo Gatling será idónea para todos aquellos jugadores que no puedan despegar el dedo del gatillo; o una letal ballesta que lanza estacas y clava a nuestros enemigos contra cualquier superficie. Los plásmidos (los poderes especiales en el juego), por supuesto, están presentes y también prometen alguna que otra sorpresa. Combinando todos estos recursos con cabeza seremos capaces de planear estrategias que nos ayuden en los combates donde nos veamos superados en número.

El esclavo obedece

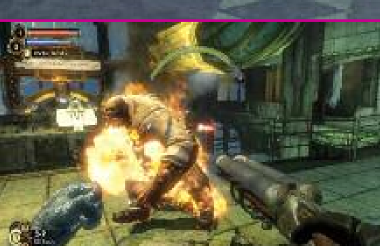
Ya había ganas de volver a Rapture y conocer más detalles sobre esta utopía que bien podría haber salido de la imaginación de Julio Verne. «Bioshock 2» es todo un logro, tanto para el estudio, que tenía una tarea difícil, como para el jugador. Una odisea submarina que engulle a todo aquel que se acerca en un mundo tan inspirador como terrorífico. Y es que hasta la belleza puede ser mortal.











BESTIARIO

«BioShock 2» posee unos enemigos muy particulares. En nuestro camino, mientras obtenemos el ADAM de las Little Sister, unas siniestras niñas capaces de sintetizar y producir en masa esta sustancia, nos encontraremos con los antiguos habitantes de la ciudad, enloquecidos. Son los Splicers. Pero el enemigo a temer del juego son, sin duda, las Big Sisters. Unas máquinas de matar fuertes, rápidas y ágiles que nos encontraremos en ciertos momentos de la partida entorpeciéndonos el camino. Acabar con ellas no será fácil y tendremos que ir bien provistos de munición potente y kits médicos, así como preparar alguna estrategia, si se da la oportunidad. ¿Que cuál es su historia? Tendrás que jugar para descubrirlo.

Ficha técnica

- TakeTwo
- Shooter
- Febrero
- 18+
- www.bioshock.com

A FONDO

GUÍA DE JUEGO

Obviando la secuencia de introducción, la cual es muy reveladora y merece ser vista sin destripe alguno, el comienzo de «Bioshock 2» es bastante desconcertante. Somos un Big Daddy (¡sí, el señor pompas!), eso lo notamos al ver nuestra escafandra reflejada en el charco donde yacemos. Han pasado diez años desde la caída de la ciudad y todo está sumido en un completo caos. Por suerte, no estaremos solos, ya que algunos supervivientes, unos conocidos y otros completamente nuevos, siguen manteniendo la cordura y nos guiarán en el camino, dándonos útiles consejos que nos servirán como turorial. Pese a que deambulando por Rapture encontraremos muchas Little Sisters, nuestro objetivo será encontrar a una en particular, que mantiene una estrecha relación con nosotros. El problema es que Sofia Lamb, la nueva líder de la ciudad, también tiene interés por la niña, por lo que podéis imaginar el conflicto de intereses.

Valoración

GRÁFICOS	■■■■■□
JUGABILIDAD	■■■■■□
SONIDO/FX	■■■■■□
ORIGINALIDAD	■■■■□□





MULTIJUGADOR PASADO POR AGUA

▸Los creadores de «BioShock 2» han querido cuidar tanto la narrativa del juego que a la hora de crear el modo multijugador no han podido evitar añadir pinceladas de historia. Todo sucede antes del desastre ocurrido en la ciudad, con Andrew Ryan realizando experimentos con el ADAM. Podremos seleccionar un personaje que tendrá su propio pasado, realizar ajustes desde nuestra casa de Rapture y, por supuesto, seleccionar el tipo de juego, desde el clásico todos contra todos, hasta un modo donde rescatar a las Little Sisters. Toda una declaración de intenciones.



VANCOUVER 2010

"El dolor es temporal, la gloria es eterna" (ya, pero que se lo digan a Juanito, aquel esquiador hispano-alemán con pinta de jaranero de Benidorm, dopado hasta las trancas...).

De todas formas, no ha elegido Sega nada mal eslogan para avivar la llama de esta última entrega de un subgénero tan, digamos peculiar, como el del olimpismo invernal. Evidentemente, aún tenemos en la cabeza las hazañas y piruetas sobre la nieve y el hielo de Mario y Sonic en un juego bien "pintón", así que cambiar el chip hacia terrenos simuladores es complicadillo. Pero lo intentamos, cómo no. Así, podremos vivir en nuestras carnes los más adrenalínicos eventos de las olimpiadas canadienses (para entendernos, nada de curling o patinajes haciendo posturitas). Aquí la cosa se decanta por el espectáculo de alto riesgo, catalizado a través de catorce pruebas cañeras. A saber: esquí alpino (eslalon y gigante femeninos y descenso y supergigante masculinos), bobsleigh a dos, esquí acrobático (saltos y kicross femeninos y luge masculino), patinaje de velocidad, skeleton, salto de esquí en trampolín gigante y snowboard (gigante paralelo y cross).

Todas ellas, con un nivel alto de realismo, sensación de peligro y velocidad y unos gráficos que pican más alto que en anteriores entregas olímpicas («Torino 2006» y no digamos «Salt Lake 2002»). Algo por otra parte lógico pero que aquí tiene una razón de fondo y de peso: han dejado de lado a modalidades poco atractivas y se han centrado en el cogollo espectacular del asunto. También los escenarios, el público y las animaciones y celebraciones rayan a buen nivel, así que «Vancouver 2010» puede partir el espinazo a algunos tópicos y prejuicios sobre el género nevado. A entrenar en la consola hasta que llegue Zaragoza o Barcelona 2022, campeón.



FICHA TÉCNICA

- SEGA
- Deporte
- Enero
- 3 +
- www.sega.es



VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■□□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■■■■
ORIGINALIDAD	■■■■□□









A PUNTO DE NIEVE

Una de las opciones más emocionantes del juego es la posibilidad de competir on line o a pantalla dividada con otros tres usuarios en pruebas que evidentemente se presten a ello. Hablando de modos de juego, entre los offline, aparte de los habituales de olimpiada completa o conjunto de disciplinas, tendremos variedades de desafíos tan interesantes y divertidas como "Aplasta al muñeco de nieve" o "Franjas de velocidad", que le dan un aire arcade y desenfadado muy apropiado al título.





Embárcate en una nueva aventura con

LINK Y LA PRINCESA ZELDA







¡Utiliza el stylus para moverte, tomar notas, resolver puzles y mucho más!

¡Nuevos y exclusivos ítems que podrás controlar soplando en el micrófono!















NINTENDO DS

www.spirittracks.es

DANTE'S INFERNO

Pensábamos que el inframundo era un lugar horrible donde penar eternamente, ¡pero no para pasárnoslo tan bien! Claro, eso sólo ocurre en un videojuego, y por obra y gracia de Visceral Games que ha tenido a bien adaptar con mucho tino el argumento, la ambientación y la filosofía de 'La Divina Comedia' de Dante a los parámetros de un videojuego de nueva generación del siglo XXI, escogiendo los elementos más jugosos y lanzando referencias a clásicos modernos de acción en tercera persona, como «God of War». Así, «Dante's Inferno», transporta a los jugadores al Más Allá recreado por Alighieri poniéndonos en la piel de Dante, que desciende al infierno después de encontrar el cadáver de su amada Beatrice tras ser seducida por Lucifer y llevada al inframundo. Pero el camino no estará sembrado de rosas sino más bien de espinas llameantes.

A nuestra disposición, tendremos los Nueve Círculos del infierno: limbo, lujuria, gula, codicia, ira, herejía, violencia, fraude y traición. Quizá lo más interesante es que podremos elegir nuestro comportamiento en nuestra aventura entre el Bien y el Mal, castigar o absolver a nuestros enemigos, lo cual afectará a nuestra personalidad durante todo el juego. Aunque la verdad es que con algunos no vale la negociación, así que tendremos que echar mano de nuestras armas: la Guadaña que coge de la muerte y la Santa Cruz, regalo de Beatrice, y con poderes espirituales que ayudarán a Dante a recopilar almas y a romper los maleficios de las criaturas que intentan derrotarle. También podremos personalizar las habilidades de Dante en su lucha contra las bestias, mortificándolas si hemos resuelto absolverlas. Mucha fluidez en el desarrollo y algunos puzzles ingeniosos completan un juego con glorioso aroma a azufre.

VALORACIÓN

GRÁFICOS	4/6
JUGABILIDAD	4/6
SONIDO/FX	4/6
ORIGINALIDAD	4/6

FICHA TÉCNICA

- EA
- Acción/Aventura
- Febrero
- 18+
- www.dantesinferno.com



Bajar a los infiernos será enfrentarse a enemigos de todo pelaje y condición. Así nos toparemos con el barquero de Caronte hasta con Lucifer, el Némesis de Dante y hacedor de todos los males. La combinación de combos nos facilitará el uso de la guadaña, la cruz de Beatriz y cuatro magias, contra seres malignos como las sombras (espíritus de la antigüedad), el poderoso Cerbero (guardián mitológico), el rey Minos (juez de los muertos) o la pecaminosa presencia de la Lujuria. Gracias a Dios, además de armas, tendremos tiempo para rematar a estos monstruos con los famosos "quick time events".

TEXTOS: JOTACÉ

BAYONETTA

Nada más empezar el año ya tenemos uno de sus juegazos más endemoniados y a una de sus musas más indiscutibles. Mil y un combos embrujados, estilazo sobrecargado y mucha magia negra en un título hechizante.

Veamos, tenemos a las brujas de Eastwick, a las de Macbeth, a embrujada (la que movía la naricilla en plan conejo de Indias con gripe A) y hasta a la bella ciudad belga donde se escondía Colin Farrell y sus colegas. Pero, si de brujas hablamos, ninguna ha igualado ni seguramente igualará la peligrosidad, donaire, belleza y contundencia de Bayonetta. No os dejéis influir por su nombre de mopa quitapolvo, ni siquiera por sus gafas de listilla. Aquí la amiga es una de las más firmes candidatas en convertirse en una de las musas del año, o del siglo. De momento, la crítica se ha rendido a sus pies, con un 10 sobre 10 en la revista británica «Edge» y el soñado 40 sobre 40 de la "biblia" japonesa «Famitsu», duodécima vez en 24 años que otorga tal pleno. Entusiasmo máximo pues para un juego salido de la colaboración entre Sega y Platinum Games, que ya nos dejara con la boca abierta en el brutal «Madworld» para Wii. Aquí, naturalmente, los tiros van por otro lado, ya que «Bayonetta» derrama sangre con mucho arte y su diseño cuidadísimo no es tan crudo ni comiquero sino más bien barroco y glamuroso.

Dominio del género

Resumiendo, un juego de acción en tercera persona que, sin revolucionar los cimientos del "slash'em'up", sí que los remueve y agita con mucho arte, como no podía esperarse menos del gurú

FICHA TÉCNICA

- SEGA
- Acción
- enero
- 18+
- www.bayonetta.com



EL ARDOR BRUJO

Sencillamente brutal la oferta atacante de este juego, a veces mareante y sobrecogedora. Empezamos por el principio, o por los pies, ya que Bayonetta cuenta con sendas armas de fuego en los tacones de sus botazas, aunque también puede llevar un par de pistolas más en las manos. Lo mejor es que se pueden poner en danza las cuatro, en una ensalada de tiros acrobática con aroma a western. Pero el acabose son los combos, desarrollados a través de cinco botones y encadenados con una suavidad y arte asombrosos. Menuda fiera la doña.

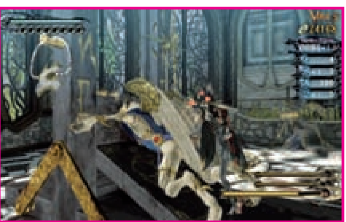








Hidaki Kamiya, responsable de obras como «Devil May Cry» o «Viewtiful Joe». Así, el caldero mágico se compone aquí de magia potagia sin fin, puesta en escena operística, el mayor despliegue de combos visto en mucho tiempo y, cómo no, un argumento a la altura de las expectativas que nos coloca en Vigrid, una ciudad ficticia centroeuropea donde nuestra amiga, después de permanecer medio milenio en estado catatónico debajo de un lago, tendrá



que eliminar a ángeles, arcángeles y otras criaturas demoníacas. Y desde luego que tenía mono de zafarrancho la moza. Aparte, tendrá que ajustar cuentas con Jeanne, vieja enemiga íntima y con enemigos mundanos como Luka, que la odia al ver cómo liquidaba a su padre de crío. En nuestro alucinante trayecto nos acompañarán aliados como el rocambolesco Enzo, el dueño de la imprescindible tienda The Gates of Hell donde compraremos más armas y habilidades, o una misteriosa niña pequeña que compone una de las múltiples sorpresas que tiene desperdigadas el juego.

Aunque el espíritu de «Bayonetta» sea guerrero, también nos encontraremos un buen número de desafíos y puzzles que resolver para avanzar en nuestro camino, así como objetos que recoger. Pero en fin, que donde el juego da el do de pecho es en su arsenal de combate, desarrollado con una fluidez endemoniada, tanto el cuerpo a cuerpo como combate múltiple. Un humor soterrado, unas generosas 15 horas de duración y un buen nivel tanto en PS3 como Xbox 360 (consola original para la que fue creado el título) completan un aquelarre de postín y ya entre los must de 2010. Bruja, más que bruja.

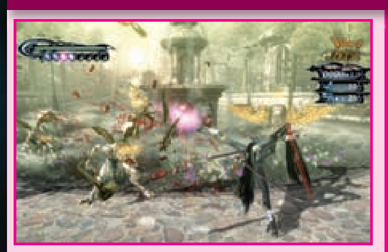
Valoración

GRÁFICOS	■■■■■■
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■■■□
ORIGINALIDAD	■■■■■□

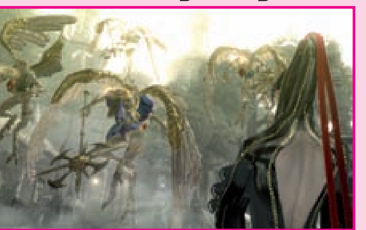
GOTIC-CHIC CHURRIGUERESCO

Quizá el elemento definitivo y «definidor» de «Bayonetta» no sea otro que su look y su arriesgado diseño churrigueresco y nigromante. Algo que se desborda en los innumerables toques chic a lo largo de toda la aventura, con detalles curiosos como esa versión camp-chinorri del «Fly me to the moon» de Sinatra que no para de sonar en los primeros escenarios, o que las pistolas del tacón se llamen Scarborough Fair, como la canción de Simon y Garfunkel. Ojo al apartado musical y sonoro, con la belga Helena Noguerra dando el cante. Quizá tanta sofisticación abrume y canse a alguno, pero en estos tiempos todo se juega a doble o nada...

GUÍA DE JUEGO



Afortunadamente, entre tanto tráfago y jardinería neogótica, tendremos a algunos lazarillos de nuestro lado para irnos chivando el camino a seguir. Y los mejores combos y pasos de baile, claro (por cierto, mientras se cargan las misiones podremos ejecutar algunos, como si en vez de una superbruja estuviésemos en un concurso de imitadores de Michael Jackson). Y es que requiere práctica combinar elementos como la pistola y la katana o las garras y los



lanzamisiles que tendremos en nuestras alforjas. Tener en mente juegos como «Ninja Gaiden» o «No More Heroes» puede ayudar en tanto alboroto. Y una regla de oro: para disparar, un botón. Para ataques cuerpo a cuerpo, dos. Prima la física de la carne antes que la química de la pólvora, vamos. Tampoco conviene olvidar los prodigios de la magia, que se irá cargando poco a poco y que nos permitirá invocar torturas medievales para liquidar villanos en plan «doncella de hierro» o guillotinas finas. Tremendos los "final fatalities" con el puño en alto o el taconazo a la nuez. En la defensa, lo mejor es echar mano del Tiempo Brujo ralentizador, siempre mano de santo en estos casos. Y atentos a los secretillos y gadgets que guardan todos los escenarios, lo que convierten al juego en un festín casi infinito de abracadabras y hocus pocus con carmín negro cuervo.

PS3/XBOX 360

ARMY OF TWO THE 40TH DAY

Veis la imagen que acompaña esta reseña, donde Rios arrastra a Salem? Simboliza perfectamente el espíritu de «Army of Two».

Porque pese a tratarse de un juego de guerras privadas con intereses más IVA, «Army of Two the 40th Day» se basa en la interactividad de estos dos hermanos luchando solos contra un ejército de enemigos. Sin más ayuda que la que puedan recibir el uno del otro. Por eso, si uno cae en medio de un combate, el otro le busca, le arrastra y sigues disparando.

Los recursos que el juego te proporciona para resolver las distintas situaciones a las que te enfrentas son lo suficientemente amplios para que haya variedad en todo momento. Puedes formar un escudo humano, mientras que uno aumenta la defensa y el otro dispara, puedes unir espalda contra espalda para cubrir un círculo de 360 grados cuando estés rodeado, e incluso puedes simular tu propia rendición para pillar por sorpresa a los enemigos. Todo esto con el humor que implementa la serie. Agáchate detrás de una cobertura y echa a piedra, papel o tijera quién sale a disparar o a hacer de cebo. Gracias a esto, atraerás la atención y el fuego sobre él mientras el otro es capaz de flanquear el campo hasta llegar a una posición privilegiada.

Al pensar en todo este tipo de estrategias, inevitablemente, llega una palabra a la cabeza: cooperativo. Enchufa otro mando a pantalla partida o conéctate a través de Internet con un amigo y podrás explotar al máximo sus posibilidades. El hecho de que los dos protagonistas sean hermanos no hace otra cosa que mejorar la implicación.

«Army of Two» no te supondrá la experiencia más inmersiva de los videojuegos, pero lo único que busca es que liberes algo de adrenalina y eso lo consigue a la perfección. Pruébalo.



VALORACIÓN

GRÁFICOS	3/6
JUGABILIDAD	5/6
SONIDO/FX	6/6
ORIGINALIDAD	3/6

FICHA TÉCNICA

Electronic Arts
Shooter
Enero
www.djhero.com

MÁS Y MEJOR

«Army of Two The 40th Day» ha hecho lo que tenía que hacer: mejorar la experiencia que ofrecía la primera parte con unos gráficos más vistosos y un sistema de juego más espectacular, y ampliándolo con nuevas posibilidades y movimientos. Una de las incorporaciones que más se disfruta es la posibilidad de realizar algunas misiones mediante el sigilo, con sangre fría, en misiones con rescate de rehenes incluido. Además, en ciertos momentos podremos tomar decisiones que, si bien no alterarán el transcurso de los acontecimientos, si permiten integrar más al jugador con lo que ocurre detrás de la pantalla.



DARK VOID

Vivimos en un mundo de mezclas y los videojuegos no van a ser menos, claro está.

Mientras que antes nos conformábamos con un sistema de juego donde prácticamente hacíamos una única cosa, bien fuera disparar, saltar, volar..., la tendencia de los últimos años es ofrecer una macedonia de géneros variados que aumenten el ritmo de la partida.

«Dark Void» es esto exactamente, una mezcla de shooter en tercera persona, donde tendremos que cubrirnos, atacar cuerpo a cuerpo y disparar para acabar con nuestros enemigos, pero en el que podremos conquistar el cielo en cualquier momento. Esto es posible gracias a un potente Jet Pack con el que cuenta el personaje que nos permitirá volar como si de una nave espacial se tratara, pero con una maniobrabilidad asombrosa. Súmale la capacidad de lanzar misiles, de abordar naves para después manejarlas, un montón de gadgets y armamento y las posibilidades se amplían por metro cuadrado.

Quizá, la pega que posea este «Dark Void» sea la misma que muchos otros títulos antes que él, ya que cuando se intenta ofrecer tanta variedad no se puede ser el mejor en todo. Es por ello que los combates pecan de falta de dinamismo. Sin embargo, el vuelo, su otra gran baza, está muy depurada y hará las delicias de los aficionados a los juegos de aviones y naves espaciales. No es para menos, ya que el equipo está compuesto por algunos de los desarrolladores del aclamado por la crítica «Skies of Arcadia».

Con «Dark Void» lo tienes fácil. Si tus géneros favoritos son los juegos de acción y los arcades espaciales, que, exceptuando la lucha, es lo mejor que sabe hacer Capcom, vas a disfrutar de lo lindo con este título. Recomendado jugar en altas dificultades para sacarle el máximo brillo.

¿OVNIS Y NIKOLA TESLA? ¡GENIAL!

Hablando de un héroe que lleva un Jet Pack cargado de misiles y que derriba naves espaciales, no hay cabida para otro género que no sea la ciencia ficción. «Dark Void» se centra en misteriosas desapariciones a las que se suma nuestro protagonista, William Grey, para llegar a otra dimensión donde los alienígenas planean un ataque para conquistar la Tierra. Al otro lado de este vacío nos encontraremos con Nikola Tesla, el famoso investigador, que nos ofrecerá su ayuda para luchar contra la amenaza, construyéndonos el magnífico Jet Pack que llevamos durante la aventura.

FICHA TÉCNICA

- Capcom
- Acción
- Enero
- 18+
- www.darkvoid.com

VALOR

GRÁFICOS
■■■□

JUGABILIDAD
■■■■□□

SONIDO/FX
■■■■□□

ORIGINALIDAD
■■■□□□

DARKSIDERS

Hay varias formas de afrontar un proyecto ambicioso de nueva generación. A veces se busca la originalidad, otras un compendio de buenas ideas.

Esto último es lo que ha hecho Vigil Games, una pionera de la industria que en 2007 presentaba «Darksiders» ante el gran público. Como toda licencia recién incorporada en el mundillo, levantó cierto escepticismo hasta hace pocos meses, cuando la prensa tuvo ocasión finalmente de probar sus carnes.

La obra de Vigil Games nos lleva a un conflicto celestial que lleva a los jugadores a ponerse en la piel de Guerra, uno de los cuatro Jinetes del Apocalipsis. El día del Apocalipsis ha llegado, pero los acontecimientos nada tienen que ver con las profecías: ángeles y demonios batallan entre sí, el resultado de la destrucción del pacto sagrado entre el cielo y el infierno. La vida de Guerra es perdonada, aunque debe pagar un precio para seguir su andadura: descubrir el motivo de los oscuros acontecimientos que vivía días atrás.

Lejos de lo que podría aparentar a primera vista, «Darksiders» es una aventura en tercera persona en donde la exploración se convierte en el auténtico protagonista. Inmersos en un mundo gigantesco, debemos resolver toda clase de puzzles, aniquilar enemigos con potentes combos haciendo uso de la Devoracaos, poner en práctica diferentes habilidades que adquirimos a lo largo de nuestra epopeya... Esto, unido al uso de un motor gráfico más que notable y a una épica banda sonora con toques siniestros, que se ajusta perfectamente a cada situación que descubrimos a medida que avanzamos, hace de Darksiders una aventura exquisita al estilo «Zelda», de notable alto. Innumerables horas por delante son el mejor aval de una historia que no debemos dejar pasar bajo ningún precio.



FICHA TÉCNICA

- THQ
- Aventura/Acción
- Enero
- 16+
- www.darksiders.com

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■■□
JUGABILIDAD	■■■■■□
SONIDO/FX	■■■■■□
ORIGINALIDAD	■■■■■□

JOE MADUREIRA AL PINCEL

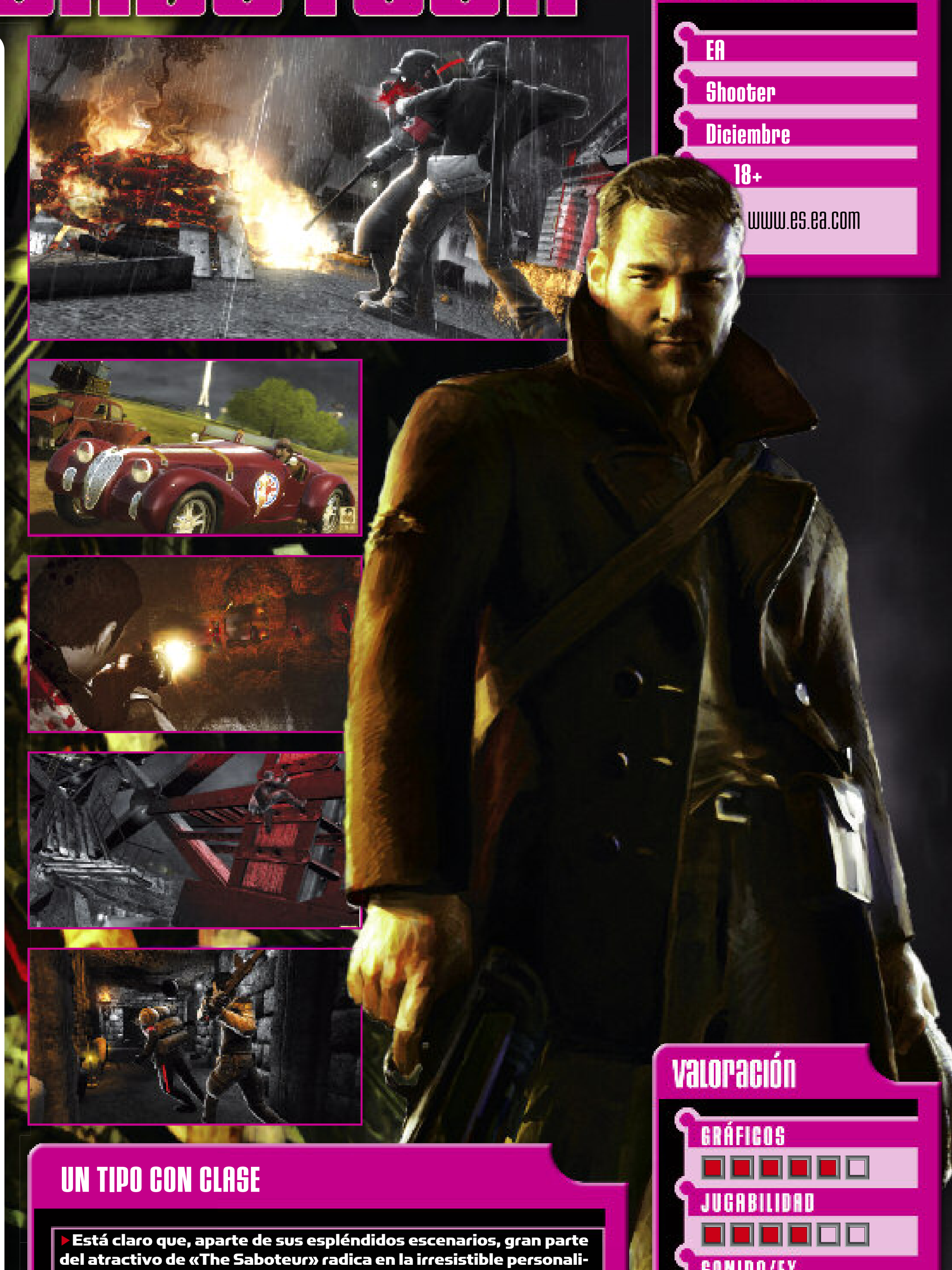
Puede que no os suene de nada, pero Madureira es el responsable de cómics de la talla de 'Uncanny X-Men' o 'Excalibur'. Desde un principio se embarcó como Director Creativo de un proyecto con el que ha salido enormemente beneficiado. Desde los enemigos al universo en el que se desarrolla el juego, todo ha pasado por sus manos y por su posterior aprobación. Si os gusta su estilo, no dejéis pasar la oportunidad de echar un vistazo a las obras que ha publicado.

THE SABOTEUR

La verdad es que la Segunda Guerra Mundial y aledaños es un territorio tan congestionado a base de visitas y localizaciones mil que hace falta tener la autoconfianza muy bien amarrada para atreverse con aportar alguna novedad al asunto.

Pero como ya se sabe que los cobardes no escriben la Historia, Pandemic se ha propuesto darle un giro de perspectiva al asunto con uno de sus títulos más esperados (tres años llevamos ya salivando). Ahora, al fin ha llegado el momento de comprobar sus lindezas, que las tiene a tutiplén. Antes que nada el argumento, que nos coloca en la piel de Sean Devlin, un piloto de carreras irlandés que, por circunstancias de honor personal, comienza a colaborar con la resistencia británico francesa en los primeros años de contienda. Y vaya que si lo hace.

Así, movido por una sed de venganza que sin embargo no hace mella en su inteligencia, recorrerá París de cabo a rabo (con todos sus rincones conocidos: Torre Eiffel, Notre Dame, los Campos Elíseos, y también sus callejones y rincones más peligrosos e indómitos) a la caza de nazis con una técnica que llevaría a Aldo el Apache a reclutarlo sin pestañear para sus "malditos bastardos". Técnica, naturalmente, de sigilo e infiltración, aunque también de estrategia y distracción mezclada con un cuerpo a cuerpo brutal (ojo a la tecnología de combate "Will to fight"). Todo ello, con un look y diseño simplemente espectacular, en elegante blanco y negro o sepias dorados sólo interrumpidos por chorreones de color (rojo sangre, amarillo ira, verde venganza...) al más puro estilo "Sin City" o «MadWorld». Una historia envolvente y no lineal, grandes dosis de ironía y personajes secundarios con mucha miga le ponen la vitola a uno de los mejores habanos de la temporada.



FICHA TÉCNICA

- EA
- Shooter
- Diciembre
- 18+
- www.es.ea.com

UN TIPO CON CLASE

Está claro que, aparte de sus espléndidos escenarios, gran parte del atractivo de «The Saboteur» radica en la irresistible personalidad de su protagonista. De hecho, Pandemic quiso que fuera una mezcla entre Bruce Willis en "La jungla de cristal" y Steve McQueen en "Bullit", ahí es nada. Esto es, "aventurero y tipo duro pero encantador con las mujeres". Y la verdad es que, viendo cómo conduce su Bugatti o enciende su zippo antes de prender una cascada de dinamita, lo han conseguido. Vuelve el hombre.

VALORACIÓN

GRÁFICOS	5/6
JUGABILIDAD	4/6
SONIDO/FX	3/6
ORIGINALIDAD	3/6

PS3/Wii/PS2

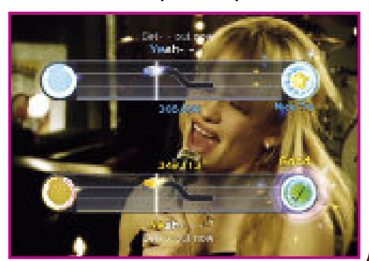
DISNEY SING IT POP HITS

Los juegos musicales no pasan de moda, sencillamente porque, igual que el karaoke, siempre hay sitio para ellos.

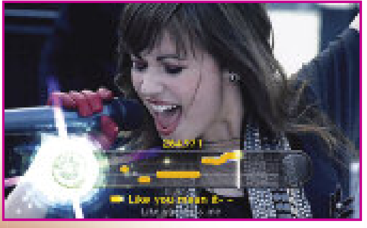
Las canciones que integran pueden ser de una variedad infinita. Ahora es el turno de la cultura del pop, pero no cualquiera, sino la que llevan a las estrellas televisivas por bandera. Así, «Sing it Pop Hits» recopila temas en su mayoría dedicadas al panorama adolescente e infantil, como Miley Cyrus -ésta también en su faceta de Hanna Montana-, los archifamosos The Jonas Brothers y los internacionales Coldplay o la bella Duffy. Todos con uno o varios de sus mayores éxitos hasta la fecha.

El juego no sólo ha querido llevarnos el karaoke a nuestras casas, como ya hemos visto en el caso de «SingStar» o «Lips», sino que ha incluido un entretenido modo que funciona como entrenamiento musical, llamado Sing It Pro. En él, iremos acompañados de Tiffany Thornton, conocida por su papel de Tawni Hart en la serie de televisión «Sunny entre Estrellas» de Disney Channel, que nos ayudará mediante varias clases a calentar la voz. A través de una serie de ejercicios de entonación y respiración, lograremos modular nuestras cuerdas vocales para cantar a dúo o pasar de tonos graves a agudos. Así estaremos mejor preparados para dar nuestros primeros gritos a la hora de saltar al escenario. Por supuesto, no podía faltar un modo que nos permitiera cantar en compañía de un amigo, o competir contra él. Una vez concluida la actuación, podremos grabarla para enseñársela a nuestros amigos y familiares.

Puede que «Sing It Pop Hits» no profundice tanto como los juegos musicales a los que estamos acostumbrados, pero los más jóvenes, a los que está dedicado este juego, tendrán de sobra cantando con sus artistas juveniles favoritos, tan de moda hoy día, y aprendiendo las nociones más básicas de la música mientras se divierten. ¡Qué más se puede pedir!









FICHA TÉCNICA

- Namco Bandai
- Musical
- Octubre
- 7+
- www.videojuegosdisney.es

LA SESIÓN DE TU VIDA

«Sing it Pop Hits» posee un estilo de juego muy directo que logra que estés cantando prácticamente nada más insertar el disco en la consola. Además, si todavía no tienes ningún juego de la serie «Sing It», o quieres cantar a dúo junto a un amigo o tus familiares, existe una versión del título que incluye micrófono, el cual es muy sencillo de utilizar. Basta con conectarlo para que el juego lo detecte automáticamente. Si eres un apasionado del nuevo fenómeno musical que está movimiento los videojuegos y de los artistas Disney, esta es la oportunidad perfecta para sacar al cantante que llevas dentro.

VALORACIÓN



A FONDO



SCENE IT? ¡ESTRELLAS EN PANTALLA GIGANTE!

Atención aprendices de cinéfilos, críticos o tertulianos del programa de Garci: he aquí una nueva oportunidad de ir sumando puntos en el escalafón.

Y es que, tras dos entregas en exclusiva para la consola de Microsoft, la saga «Scene it?» inunda el resto de consolas de sobremesa gracias al "draft de expansión" de los canadienses de A2M. Una jugada triple que eleva al cubo las posibilidades de disfrutar de una franquicia ya más consolidada dentro del subgénero trivial y que aquí no se aparta demasiado del guión establecido. Esto es, casi tres mil preguntas sobre todo tipo de filmes de ayer y de hoy (por supuesto, primando los blockbusters de los últimos 20 años, desde «Terminator» a «Tropic Thunder» pasando por «Superman Returns» o el remake de Ultimátum a la Tierra, no esperemos temario sobre Griffith o Murnau).

La mecánica es sencilla, aunque hay algunos detalles novedosos curiosetes, como el desafío de adivinar la peli con una imagen distorsionada, solamente con saber los títulos de crédito o con una escena pixelada en plan retro. Pero lo más habitual es plantarnos con un clip del filme y ser el más rápido en identificar título, director, actores o demás datos requeridos. Otra novedad estriba en el hecho de las preguntas bonus que solían favorecer a novatillos, y que ahora han quedado determinados por los logros obtenidos en la partida. Mejor así, igualdad de oportunidades ante todo. Sin embargo, no nos ha hecho mucha gracia la eliminación de los modos online, quedando sólo la oportunidad de descargar packs de preguntas en Xbox Live. Unos personajes simpatiquillos pero a los que quizá les debería de haber dotado de algo más de carisma (un pirata, una momia, una superheroína... ¿Y nuestros avatares?) son sirven esta bandeja de canapés de celuloide, algunos sabrosos y otros reveníos.

MARCANDO UN TRIPLE

¿Quien mucho abarca poco aprieta? Hombre, tampoco es eso, aunque el apartado gráfico de la versión Wii se resiente un poco respecto de sus otras compis. Al menos, tendremos la oportunidad de usar los mandos habituales o los periféricos de cada consola: el Big Button para 360 y los mandos Buzz para PS3. Para la Wii, con el WiiMote va que arde. De todas formas, la diversión a veinticuatro fotogramas por segundo para cuatro jugadores está asegurada.

VALORACIÓN

GRÁFICOS	3/6
JUGABILIDAD	3/6
SONIDO/FX	3/6
ORIGINALIDAD	3/6

FICHA TÉCNICA

- Warner
- Quiz
- Diciembre 09
- 12 +
- www.wbie.com

A FONDO

Textos: Alejandro Pascual

ASTRO BOY
EL VIDEOJUEGO



Astro Boy, ese chico parecido a la versión infantil de IronMan, regresa de la mejor manera posible. Se recrea en los géneros que mejor le sientan a la saga, el de las plataformas y el de naves espaciales, con claras inspiraciones a clásicos de época como «R-Type» y similares. Cuando estamos en el suelo, Astro Boy es capaz de saltar por todo el escenario mientras que concentra sus poderes atacando a los enemigos que le vienen al paso: todo tipo de robots que no supondrán ningún problema siempre y cuando seamos capaces de administrar correctamente nuestra energía. Pero cuando Astro Boy se eleva y surca los cielos es cuando comienza la verdadera diversión. Los fondos están perfectamente representados y llegan a impresionar en ciertos momentos. Manejaremos al protagonista como si de una nave espacial se tratara, donde nuestra máxima prioridad no será únicamente avanzar acabando con todos los enemigos, sino esquivar las ingentes cantidades de rayos que nos lanzan. Al final de la misión, como es habitual, tendremos que enfrentarnos con un gigantesco enemigo final. Para lograr una mayor variedad en el juego, el estudio ha decidido implementar ciertas habilidades que podremos ir mejorando a medida que avancemos en la trama, dando lugar a devastadores ataques. Y si disponemos de un mando adicional siempre podemos pedir a un amigo que nos eche una mano para facilitarnos las cosas. Con unas secuencias de vídeo intermedias totalmente inspiradas en la última película del personaje, «Astro Boy» quiere recuperar la gloria de antaño. Puede que no esté a la altura de los grandes clásicos matamarcianos de la época, pero su puesta a punto en un 3D tan colorido debería bastar para agradar a todo aquel simpatizante de esta mítica serie.

Ficha técnica

- Namco Bandai
- Acción
- Enero
- 12+
- astroboythevideogame.com

MÁS DE 50 AÑOS DE ÉXITO

Astro Boy se ha ganado un hueco en la historia, no sólo por su sorprendente éxito que comenzó en la década de los 50 con el cómic japonés y en los 60 con la serie de televisión, sino por ser la primera obra que recreó esa estética a la que ahora nos referimos como manga. Sí, la de los ojos enormes y pelos imposibles. Sin él, el concepto de animación a día de hoy sería muy diferente. Pero la serie no sólo ha marcado un hito, sino que sigue haciéndolo a través de diferentes medios, como el cine y los videojuegos. El que tenemos aquí está basado en la última película generada por ordenador estrenada recientemente, donde Astro Boy es el encargado de salvar, en el año 2033, a la futurista ciudad de Metro City del malvado presidente Stone y su ejército de robots.

Valoración

- Gráficos: 3/6
- Jugabilidad: 4/6
- Sonido/FX: 4/6
- Originalidad: 3/6

A FONDO

SING STAR MILIKI

Te gustaría recordar ese mundo de ilusión, pleno de alegría y de emoción? ¡Pues píllate el micro y a cantar de la mano de Miliki!
¿Quién no recuerda los payasos de la tele? Generaciones de niños crecieron cantando sus entrañables y pegadizas canciones. Y hasta hoy día. Temas como "Dale Ramón", "El barquito de la cáscara de nuez", "La gallina Turuleca", "Pepe trae la escoba, "Susanita"... y muchos más son casi himnos infantiles, pero que están en boca de muchos mayores también. No es de extrañar por eso, que en la época de mayor tirón "karaokero", la franquicia por excelencia en el género, «SingStar», le saque jugo a la materia y sea ahora cuando recopila en este videojuego aquellas conocidísimas canciones -hasta 25- para goce de los actuales niños y deleite de los otros "niños de 30 y 40 años". No obstante una de las gracias de este «SingStar» tan especial es que, junto a sus hijos, los padres revivan su infancia con letras en las que además de divertidas se resalta el cariño y la amistad, así como se estimula el tierno aprendizaje a través de canciones como las dedicadas a la tabla de multiplicar. Con la mecánica habitual de este tipo de juego, donde el modo versus será el más elegido para competir contra otro rival, el entretenimiento familiar está asegurado. Y cómo no, en fechas muy señaladas, que no falte ese "Feliz en tu día" y todas las demás, que como mínimo elevará la fiesta unos cuantos decibelios.
¡¡¿Cómo están ustedes?!!

UP&DOWN

La posibilidad de conocer o recordar canciones vinculadas a la infancia de muchos niños. Jugar también en PS3 y con los micros inalámbricos.

La falta de variedad de modos de juego. No a todos los niños les atrae lo que sí gustó a los padres.



Compañía: Sony | Género: Musical | Lanzamiento: Noviembre | 3+

NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA 5

Naruto ha crecido y cada vez se enfrenta a enemigos más difíciles de vencer.
Las cosas no son sencillas para nuestro ninja favorito de la villa de la hoja, y es que las aventuras que corren en la saga Shippuden no son tan divertidas como en sus comienzos. «Ultimate Ninja 5» es, hoy por hoy, el juego más actualizado de la serie que recoge entre sus más de 60 personajes a los miembros del clan Akatsuki y a un Sasuke mucho más maduro, temible y poderoso.
Como ya estamos acostumbrados en la serie, el juego se dividirá en varios modos, cuyo principal será la aventura, que recorrerá una buena parte de los capítulos del anime, y donde podremos llevar a un máximo de tres compañeros con nosotros que nos ayudarán en las misiones y la exploración del terreno. El otro modo es el ya clásico Batalla, en el que enfrentarnos en combates singulares contra la máquina o contra otro jugador en escenarios cerrados, convirtiendo el título en un juego de lucha de los de toda la vida. Este modo ha sido siempre uno de los más valorados por los aficionados, gracias a sus combates rápidos donde podremos correr por todo el escenario para huir de nuestro rival así como luchar a diferentes alturas o profundidades, variando por completo el concepto que teníamos de lucha. La posibilidad de recopilar objetos como estrellas ninjas o kunais entre otras armas del escenario le aportan ese estilo desenfadado de «Super Smash Bros Brawl». «Naruto Shippuden Ultimate Ninja 5» es una secuela que cualquier aficionado a la saga Shippuden no puede pasar por alto, sobre todo, mientras esperamos que ésta dé el salto definitivo a las consolas de nueva generación y podamos apreciar a todos sus personajes como siempre hemos deseado.



UP&DOWN

Poder luchar con los personajes más novedosos de la serie, como el clan Akatsuki al completo o el nuevo Sasuke más devastador y poderoso que nunca.

Tras cinco juegos, el paso lógico debería ser mudarse a la alta definición. Pese a su diversión, se echa en falta un modo online que amplíe la experiencia.

Compañía: Namco Bandai | Género: Lucha | Lanzamiento: Noviembre | 7+

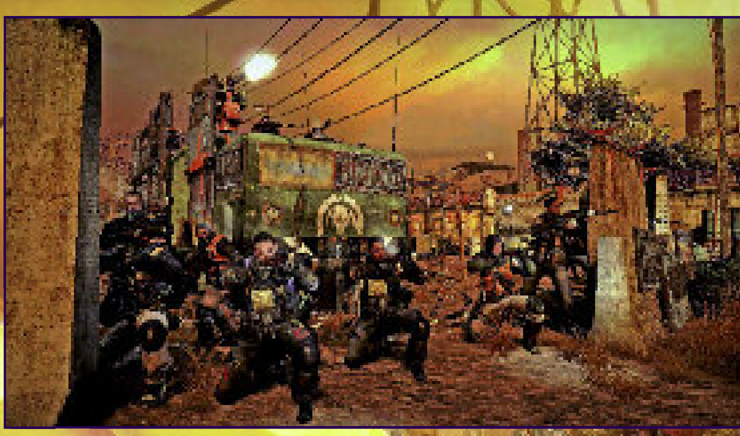
TEXTOS: GORRINCH

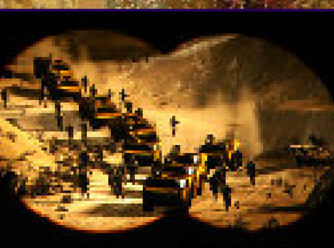
MAG MASSIVE ACTION GAME

Alístate al mayor ejército visto en videojuegos. Esta es la nueva escala de la guerra.
Hemos visto infinidad de juegos de disparos prometiéndonos una experiencia lo más cercana posible a la guerra. Es algo que se nota sobre todo en el modo online: la acción, las armas y, sobre todo, el número de usuarios simultáneos, son los elementos claves para transmitir esta sensación. En consola, no es habitual superar los 16 jugadores sobre el mismo mapa, pero el panorama acaba de cambiar. En «MAG» se pueden enfrentar, atención, 256 usuarios al mismo tiempo. Como lo oyes: soldados controlados por gente como tú o como yo, y otros 254 más.
La acción discurre en el año 2025. La paz por fin se ha instalado como inquilina en la convivencia entre países, aunque algunas tensiones entre continentes históricamente enfrentados pueden amenazar esta quietud. Exactamente igual a lo que sucedía en Endwar, hay tres potentes alianzas internacionales en pugna por el poder: Europa, América (del Norte y del Sur) y los comunistas chinos y rusos. En diferentes escaramuzas estratégicas, se decidirá cuál es la coalición vencedora. Técnicamente es todo un logro mostrar a tantos individuos moviéndose en la pantalla, pero recordemos que esto no es una batalla como las de Braveheart. Aquí hay francotiradores, helicópteros y tanques, por lo que mejor no salir a lo loco: alguien nos vería. Se han simplificado algunos efectos (como las explosiones) y el aspecto general de los soldados para aligerar la carga que supondría complicar los gráficos a las conexiones con menos ancho de banda. Con un interesantísimo sistema de promoción militar, engancha desde la primera partida y siempre te impulsa a seguir jugando por eso de ascender en la jerarquía. Un imprescindible, pero sólo si tienes conexión fluida a internet con tu PS3.

Ficha técnica

- Sony
- Shooter online
- Enero
- 18+
- www.mag.com











DE RECLUTA A GENERAL

Aunque los modos de juego no son muy originales , «MAG» destaca por un adictivo sistema de promoción. Según vamos jugamos y cogemos experiencia iremos ascendiendo de grado, pero esto no es algo que se quede en un número o en acceso a nuevas armas, como sucede en, por ejemplo, «Call of Duty». Aquí, los oficiales con más rango deben tomar decisiones tácticas, fijar objetivos y, opcionalmente, pueden dar órdenes a los pelotones en los que se divide su compañía. En caso de que no tener un micrófono, el interfaz para comunicaciones es rápido y presume de un diseño impecable.

Valoración



LIPS CANTA EN ESPAÑOL

Elige un tema y prepárate para dar el cante con los éxitos más sonados en nuestro idioma.

Si eres un fanático de «Lips,» seguro que aún sigues dando saltos de alegría por todos los rincones. Tranquilo, te comprendemos. Poder cantar 40 de las mejores canciones españolas de todos los tiempos sólo está al alcance de franquicias como la de Microsoft. Y es que después del éxito cosechado con la versión internacional «Lips: Number One Hits»... ¿por qué no iba a funcionar un juego para los amantes de los más sonados temas del pop y rock en español?

Lo mejor de todo es que «Lips: Canta en Español» tiene para todos los gustos. Mientras que tú te decantarás por poner el grito en el cielo con "So Payaso" de Extremoduro, tus padres seguro que también se animan interpretando "Libre", de Nino Bravo mientras que los más románticos elegirán "Colgando en Tus Manos", de Carlos Baute y Marta Sánchez.

Si hasta aquí te parece que el juego promete, espera y verás porque viene cargado con dos magníficas sorpresas. En primer lugar, y como regalo extra a todo aficionado, «Lips: Canta en Español» incluye un código para que te puedas descargar cinco temas adicionales en Xbox LIVE®, y completar, así, el mejor catálogo de canciones. Los temas descargables son "Vivir sin Aire", de Maná; "10 Gaviotas", de Duncan Dhu; "Retales de una vida", de Celtas Cortos; "Déjame ir", de Paty Cantu y el clásico "Lo echamos a suerte", de Ella Baila Sola.

La segunda novedad viene protagonizada por los avatares de Xbox LIVE, que aparecen durante las canciones indicando el ritmo y las poses que otorgan puntos extra. De este modo, verás tu alter ego virtual dentro del juego y podrás desbloquear accesorios y complementos exclusivos para los avatares. Estupendo ¿verdad? Pues... ¿a qué esperas? ¡Coge tu micro y pásatelo en grande con los temas más emblemáticos de nuestra música!



FICHA TÉCNICA

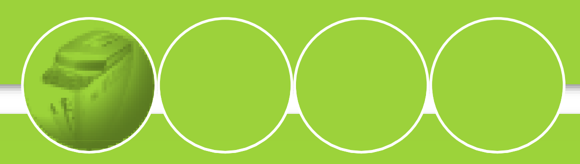
- Microsoft
- Musical
- Noviembre
- 12+
- www.xbox.com/es

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

MICRÓFONOS POLIVALENTES

La guinda a este suculento pastel la ponen los dos potentes micrófonos inalámbricos e interactivos, dotados de sensores de movimiento y luces que responden a las acciones de los jugadores y pueden funcionar como acompañamiento de percusión. Sin duda, la opción perfecta para completar el catálogo musical de Xbox 360. Y es que estos son compatibles con la mayoría de los juegos musicales de los que seguro también eres fan, como «The Beatles: Rock Band», «Guitar Hero 5», «Band Hero» o «Rock Band 2». Además, para que tus fiestas sean redondas, cuenta con cuatro amigos para que acompañen a los intérpretes marcando el ritmo con los mandos de Xbox 360, ya sea la pandereta, las maracas e incluso el cencerro. ¡Diversión a raudales!



TEXTOS: ALEJANDRO PASCUAL

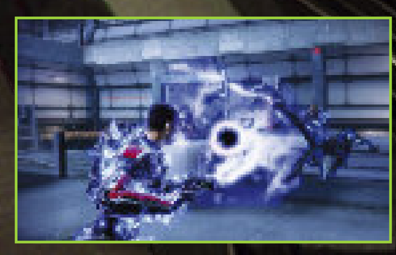
MASS EFFECT 2

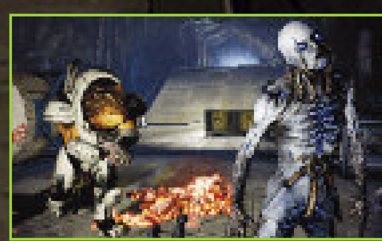
EL ESPACIO, LA ÚLTIMA FRONTERA

Ya os hemos comentado muchas de las bondades de «Mass Effect 2», pero más allá de su espectacular puesta en escena y sus avanzados gráficos, se esconde una historia y un universo trabajados al más mínimo detalle. Todas las razas, planetas y figuras importantes son explicadas a través del codex, una biblioteca en sí mismo, que reúne además las culturas, tradiciones, religiones e historia pasada de cada civilización. ¿Quieres saber cómo llegaron los humanos al espacio? Aquí tienes la respuesta.

FICHA TÉCNICA

- Electronic Arts
- Acción RPG
- Enero
- 18+
- www.masseffect.com





Esta ópera espacial, al igual que Star Wars, se ha convertido en un clásico instantáneo. La misma acción que un shooter con una profundidad narrativa, a día de hoy, imposible de superar.

Hasta la fecha, no existe compañía comparable a BioWare. No hablamos de calidad, que también la tienen y mucha. Simplemente no existe nadie que haga juegos como ellos. Su línea de desarrollo es única y personal y eso se nota en cada una de sus producciones. Buen ejemplo es su última obra, «Dragon Age Origins», toda una declaración de intenciones de que, incluso a principios de esta nueva década, es posible hacer juegos profundos, de calidad y con un desarrollo como los de antaño. «Mass Effect 2» es todo lo contrario. Es un juego completamente orientado a la acción con algún toque de RPG a la hora de mejorar las armas, armaduras y habilidades de los personajes. El combate es fluido y recuerda, por su sistema de cobertura, a juegos como «Gears of War» y otros shooters en tercera persona donde lo importante es recargar, tener puntería y paciencia a la hora de abandonar tu zona segura.

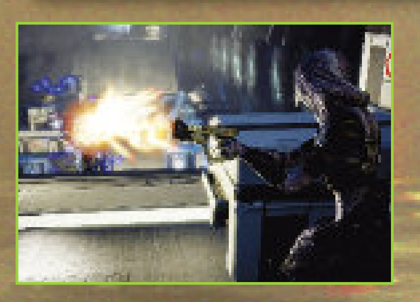
Pero lo bueno de ME2 es que no se ha quedado a medio camino, sino que se encuentra entre los mejores del género gracias a las mejoras que el equipo ha implementado.

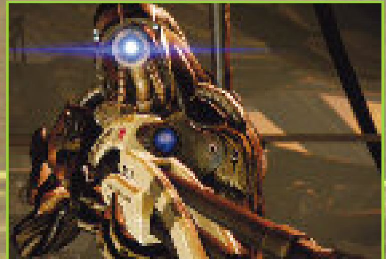
Controlaremos a nuestro escuadrón con soltura y suavidad, sin situaciones forzadas. Todo se ha actualizado para centrar la atención del jugador en lo que ocurre en pantalla. Por ejemplo, nuestra vida y escudos se generarán automáticamente, dejando los botiquines para aquellos momentos en que uno de nuestros aliados caiga. Las armas y armaduras también están ahí, pero no hará falta que comparemos unas con otras para ver cuál de ellas es mejor, sino que elegiremos una al principio, según nuestros gustos y necesidades, y podremos mejorar su resistencia, potencia, etc.

Dualidad espacial

No hay duda de que todo en Mass Effect 2 está creado para facilitar al jugador la experiencia, pero ¿esto no es un juego de rol? ¿Dónde están todos esos elementos que hacen tan peculiar al género? BioWare no olvida sus orígenes en ningún momento y ha querido dividir tajantemente el concepto anticuado que tenemos del RPG. Por ello, no veremos aquí las típicas mejoras, subidas de nivel con multitud de atributos y posibilidades, para eso está «Dragon Age». Pero de lo que sí hará gala el juego, y este es el plato fuerte de la mesa, son las relaciones personales y los lazos que crearemos con los miembros de nuestra tripulación. Y esto sí es rol; en el que el jugador tiene que interpretar su personaje, más virtuoso o más rebelde, y aceptar las consecuencias de sus actos, gracias a uno de los sistemas de conversaciones más profundos y espectaculares que hemos visto nunca, con un doblaje de lujo interpretado por reconocidos actores de la pequeña y gran pantalla.

Cuando juntas estos dos factores, un sistema de juego dinámico y una profundidad narrativa sin igual, es cuando nace una criatura adelantada a su tiempo. Una aventura tan vasta y colosal como su propio universo. Y una experiencia mágica que debe ser jugada sin reservas.



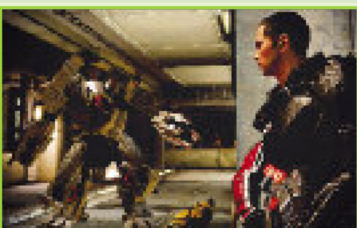




FUSIÓN DE CINE Y VIDEOJUEGOS

«Mass Effect 2» no sólo ha sabido utilizar los conceptos que hacen grande al videojuego, sino que los ha mezclado con las mejores técnicas cinematográficas. El resultado es un apartado gráfico de infarto, donde veremos hasta los poros de la piel de los personajes. Muchos de ellos están interpretados por caras conocidas, como el legendario Martin Sheen que presta voz al Hombre Ilusorio, Yvonne Strahovski de la serie Chuck (imagen y voz de Miranda), Tricia Helffer (la IA de la nave) y Micahel Hogan, los dos de la serie Galactica o Seth Green, como Joker. ¡Ah! y aunque nunca se menciona, nuestro personaje predefinido no es otro que Mark Vanderloo.

GUÍA DE JUEGO



Tras los acontecimientos del primer «Mass Effect», Shepard ha muerto. No, no os estamos destripando nada del juego. Así de impactante son los comienzos de esta segunda parte, donde nuestra nave quedará totalmente

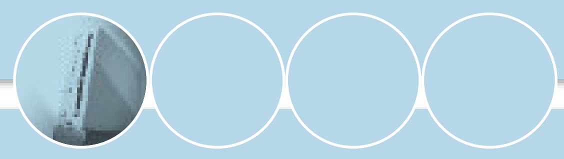


destruida y nuestro cuerpo vagando por el espacio. Tras ello, comenzará nuestra reconstrucción y vuelta a la vida, un subterfugio que le sirve a BioWare perfectamente para contar con una nueva tripulación, una nueva historia y reconstruir nuestro personaje, ya que, si tenemos guardada una partida del primer juego, podremos



importarla. Una manera lógica de introducir al jugador en la historia y permitir elegir de nuevo el género del personaje, sus atributos físicos y su pasado. Ahora, y tras aprender los conceptos básicos, es momento de reunir un equipo de élite y luchar.





ENDLESS OCEAN 2
AVENTURAS BAJO EL MAR

Igual que la sirenita, bajo el mar. Así tendremos que seguir en esta nueva entrega del juego que le hubiera vuelto loco al comandante Cousteau y a su tripulación del Calypso

Y es que la segunda parte de «Endless Ocean» promete hacernos surcar todos los anchos mares y no dejar arrecife de coral, banco de peces o nido de barracudas sin explorar. Vamos, que sólo falta toparnos cara a cara con Bob Esponja, Calamardo y cía. La verdad es que, si la anterior entrega tenía alma de relajante acuario para acompañar algún chill-out en nuestro salón, aquí la pasividad ha dejado paso a una aventura incluso vibrante, ya que tendremos que enfrentarnos a peligros tales como escapar de los ataques de un tiburón o incluso a aventuras tan emocionantes como descubrir tesoros perdidos en el fondo del mar (matarile).

«Endless Ocean 2» no sólo se limita a aguas saladas, sino que también nos ofrece la posibilidad de recorrer ríos de todo el mundo, descubriendo la fauna autóctona de cada región, y sus hábitos y costumbres marinas. Aparte, con el dinero obtenido en misiones y botines, podremos invertir en la compra de objetos decorativos y tesoros para nuestro arrecife privado, atrayendo de paso a especies más exóticas y raras para poder montar un gran acuario abierto al público. Muchas posibilidades y opciones, pues, empezando por un modo historia que nos llevará a investigar el mítico canto de los dragones, que llevó a la muerte al padre del protagonista Océane. Aunque, desde luego, su ADN original se mantiene: poder disfrutar de caballitos de mar, calamares gigantes, peces abisales o hasta fósiles vivientes prehistóricos, cuidarlos con el "púlsar", jugar con ellos o hasta sanarlos si hiciera falta. Los peces, nuestros amigos con agallas...

ESCENARIO SUBMARINO

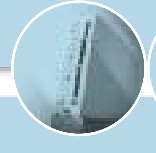
Tampoco estaremos todo el rato a remojo en este juego, ya que también podremos respirar oxígeno en nuestra base de operaciones en Isla Carambola. Un territorio científico-recreativo que, además de estudiar los datos de los animales y compartirlos con la conexión Wi-Fi, ellos nos corresponderán llevándonos de la aleta buceando a través de diversas y divertidas zonas y pasadizos. Casi, como en un parque acuático, que hay oferta para todo. Y en el modo multijugador no hay que olvidarse que con el micrófono ambiente Wii Speak vamos a poderle dar a la sin hueso, o lo que es lo mismo hablar a viva voz con los compañeros exploradores mientras compartimos nuestras misiones marinas. Y anda que no hay comentar con lo que se ve ahí abajo.

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■□□□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

FICHA TÉCNICA

Nintendo
Aventura
Febrero
7+
www.nintendo.es



RESIDENT EVIL ZERO

Resident Evil» regresa con la precuela de la saga y pocas novedades para aquellos que ya lo jugaron en GameCube.
Tras un largo desarrollo, de esos que hacen que un juego traspase su generación para salir en la siguiente, «Resident Evil Zero» hizo su aparición en la anterior consola de Nintendo: GameCube, aquel baluarte, idolatrado para algunos y desconocido para otros, que escondía joyas de indudable calidad. Ahora, con «Resident Evil Archives: Zero», los jugadores de Wii podrán disfrutar de este título que rebosa calidad por todos sus poros. Sus puntos fuertes vienen, sin duda, precedidos de aquella majestuosa reversión del primer «Resident Evil», cuya dirección artística es tan sorprendente como admirada incluso en el día de hoy. Los fondos prerrenderizados, los juegos de luces y sombras y la perfecta elección de planos cinematográficos alcanzaban un fotorrealismo que, como el juego pretendía, asustaba. Lo único que quedaba era añadir algo más a la intrincada historia de Umbrella y teníamos el cóctel perfecto. «Zero», además, añadía algunos detalles jugables que agradaron mucho a los aficionados, como la posibilidad de alternar entre los dos personajes protagonistas en cualquier momento o poder dejar en el suelo los objetos que no pudiéramos recoger, en vez de tener que deshacernos de ellos. La elección a la hora de adquirir esta nueva versión para Wii es muy sencilla, ya que es totalmente idéntica a la original, a excepción de la posibilidad de reproducirse a 480p y sus diferentes esquemas de control; si no lo jugaste en su momento, y ya descubriste las bondades de la serie con el primer «Archives», su calidad y su precio reducido son la excusa perfecta. Si, por el contrario, esperas encontrar algo nuevo, mejor que centres tu mirada en «Chronicles», también en Wii, o esperes a las nuevas secuelas.

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■□□□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

FICHA TÉCNICA

- Capcom
- Survival Horror
- Enero
- 16+
- www.residentevil.com

TODO COMIENZA CON EL CERO

Puede que «Zero» no sea el mejor juego de la serie a nivel narrativo, más que nada, porque sus otras versiones son de una calidad espectacular, pero, aún así, se guarda algún que otro as en la manga que sorprenderá a aquellos que no lo jugaron en su momento y tengan curiosidad por saber más sobre la famosa saga de zombis. La historia da comienzo con Rebecca Chambers, miembro del equipo Bravo de los S.T.A.R.S., y enviada a una misión de reconocimiento en el bosque de Arklay, donde han ocurrido extrañas muertes y sucesos. En su camino se encontrará con Billy Cohen, un prisionero injustamente detenido y condenado a muerte al cual están trasladando en el tren de Arklay. Juntos tendrán que cooperar si quieren salir vivos de esta...

Wii

TATSUNOKO VS CAPCOM ULTIMATE ALL-STARS

Un plantel que une dos compañías míticas en un juego de lucha inolvidable.

No podemos negarlo. Nos encanta ver a Ryu lanzando un hadouken que ocupe toda la pantalla. Es uno de esos momentos en que todo el escenario se llena de colores y partículas que nos tienen totalmente atrapados. Obviamente esto no es «Street Fighter», ya que las sagas versus se caracterizan por la espectacularidad en detrimento de la técnica, como ya pudimos ver hace unos añitos en «Marvel vs. Capcom». En este caso, esto llega a un límite en que serás capaz de realizar todo tipo de técnicas sin ni siquiera realizar la ya clásica media luna hacia adelante más puño. «Tatsunoko vs. Capcom» está lleno de momentos que agradarán a los aficionados, sobre todo, si conoces la franquicia Tatsunoko o, al menos, la serie Comando G (sí, esa que interpretaba el grupo Parchís) Aun así, aquellos que crean que no es un juego de lucha profundo están equivocados, y sólo tendrán que entrar en su competente modo online para verificarlo. Por citar un par de ejemplos, tendremos técnicas como el MegaCrash, que nos permitirá liberarnos de cualquier combo que esté realizando nuestro adversario, mientras que el Baroque aprovechará el daño recibido para aplicarlo a nuestros siguientes golpes. Y esto crea una variable de estrategias incuestionable. «Tatsunoko vs. Capcom» ha seguido la estela de «Street Fighter IV» que tan buenos resultados cosechó el pasado año, creando un juego en tres dimensiones, pero manteniendo puro el tipo de lucha 2D con el que todos crecimos, que sigue siendo el mejor hasta la fecha. Si tu hambre de lucha en Wii es voraz, o tienes «Guilty Gear» quemado, no te lo puedes perder. Garantizado.



Capco...
Lucha
Enero
12+
tatsunoko.vscapcom.com

Valoración

GRÁFICOS: 4/6
JUGABILIDAD: 6/6
SONIDO/FX: 4/6
ORIGINALIDAD: 4/6

CÓCTEL DE LUCHADORES

«Tatsunoku vs. Capcom» es uno de esos juegos que apela a la nostalgia y al fan incondicional. Con poco que te gusten los juegos de lucha y seas aficionado a alguna saga incluida, te tendrá obnubilado. De «Street Fighter II» llegan Ryu y Chun-Li, así como Alex de su tercera entrega. Otras sagas aportan a Joe de «Viewtiful Joe», Morrigan de «Darkstalkers», Soki de la cuarta entrega de «Onimusha», o Frank West, de «Dead Rising» (uno de los personajes que incluye la versión europea, y que hace las veces de luchador cómico). Por el lado de Tatsunoko tendremos al equipo de Comando G, conocido como Gatchaman en su país natal, con Ken, el Águila o June, el Cisne y otros como Tetsuya de «Casshern» o Gan-Chan, de «Yatterman».

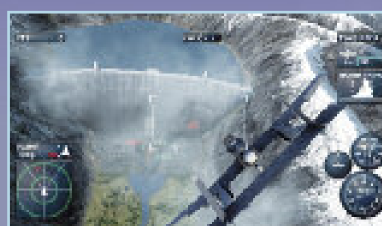
A FONDO

THE SKY CRAWLERS INNOCENT ACES

A surcar los cielos como un barón rojo cualquiera se ha dicho. Y es que no hace falta ser un lince para imaginarse al WiiMote como un "volante" aerodinámico con el que controlar aviones, avionetas y otros pájaros de acero.

Algunos recordarán algunos títulos en la consola de Nintendo que, la verdad, volaron a ras de tierra y rozándose el trasero («Wing Island») sin ir más lejos), aunque aquí la cosa adquiere otra dimensión gracias a la experiencia y las horas en ruta de Project Aces, que revolucionó el subgénero con la puntera aunque algo irregular franquicia «Ace Combat». Además, el juego está inspirado en la obra literaria homónima de Hiroshi Mori, seis volúmenes volcados a formato anime gracias al talento de los creadores de «Ghost in the Shell».

El argumento describe un período de paz universal que sucede a siglos de conflictos, y a la consiguiente instalación de "guerras ficticias" llevadas a cabo por grandes corporaciones para satisfacer el deseo humano de darse caña. Así, asumiremos el papel de uno de los mejores pilotos de Rostock Corporation a lo largo de arriesgadas misiones distribuidas en un modo campaña principal, aunque también tendremos desafíos libres y un apañado tutorial donde hacernos con los mandos y poder usar el nunchuck como palanca de vuelo. Algunos tirabuzones narrativos (ojo a la intervención del Kindren), fenomenales gráficos, gran variedad de aviones y armas (con amplia posibilidad de personalización), más de media hora de escenas animadas y modo bijugador le dan propulsión a chorro a un juego de altos vuelos.





UP&DOWN

Buen dominio con los mandos de la Wii, generosos modelos y armas disponibles.

El argumento no profundiza demasiado en la historia creada por Hiroshi Mori.

Compañía: Namco Bandai | Género: Acción | Lanzamiento: Febrero | 12+

YOGA

Relájate de la mano de la modelo Anya Rubik gracias a las posturas y ejercicios de yoga diseñados específicamente para ti.

En esta época donde vamos corriendo a todos lados y no tenemos ni un minuto para liberar el estrés, lo más seguro es que tampoco encontremos el momento de apuntarnos a un curso para aprender relajación, pilates, o yoga, por ejemplo.

Pero, como dice el refrán, si Mahoma no va a la montaña, la montaña va a Mahoma, y nada mejor que traer un profesor de yoga experimentado a la comodidad de tu propio hogar para animarse a realizar unos ejercicios diarios en esos cinco minutos que nos sobran entre tarea y tarea.

Así se presenta «Yoga», una nueva propuesta para Wii que llega firmado de la mano de la modelo de fama mundial Anja Rubik, que te guiará a través de una serie de ejercicios y posturas idóneas para mejorar tu circulación y aprender a relajarte.

«Yoga» es un completo set que te enseñará este exótico arte oriental gracias a las posibilidades que te ofrece Wii. Podrás realizar un montón de posturas diferentes, mientras que el modelo 3D que aparece en la pantalla te explica detalladamente cómo realizarla a la perfección, como mantener nuestra respiración durante el ejercicio y cuánto tiempo tenemos que sostenerla. Además, el juego es totalmente compatible con la tabla de equilibrio de Nintendo, la Wii Balance Board, que resulta un periférico ideal para practicar yoga. Y es que dado que la tabla es sensible a la inclinación de tu cuerpo y su peso, resulta un complemento perfecto para los ejercicios que el juego contiene.

Con todos estos avances en nuestras consolas sobre videojuegos deportivos y de hacer ejercicio , ya no hay excusa que valga para levantarnos del sofá



UP&DOWN

Siguiendo las indicaciones de nuestro profesor podremos realizar los ejercicios correctamente y notar la diferencia.

No habría estado de más una mayor variedad de ejercicios, videos explicativos e incluso minijuegos para relajarnos.

Compañía: Digital Bros | Género: Bienestar | Lanzamiento: Diciembre | 3+

NDS

MAESTRO! JUMP IN MUSIC

Los juegos musicales han tenido una gran aceptación los últimos años, pero parece obligatorio que estén ligados a un accesorio con forma de instrumento.

«Maestro! Jump in Music» no necesita más que el lápiz táctil de tu Nintendo DS y toda tu habilidad para construir un sistema de juego sólido y completamente adictivo. La premisa es muy básica, ya que habrá que ir superando los distintos niveles como si de un plataformas se tratara, pero en vez de saltar con un botón, tendremos que hacerlo ajustándonos a las notas musicales que reproduzcamos en la pantalla táctil, jugando únicamente con nuestro sentido del ritmo. Parece fácil, pero a medida que avanzamos, los niveles irán ganando en dificultad, requiriendo de toda nuestra agilidad mental y teniendo que tomar decisiones en un tiempo récord.

«Maestro! Jump in Music!» es uno de esos juegos que se cuela en el catálogo de Nintendo DS y que sin hacer mucho ruido ni tener muchas pretensiones ofrece una calidad sobresaliente. Su amplio abanico de canciones que sirven como partitura para cada nivel es soberbio y compuesto por algunas de las melodías clásicas más reconocidas de la historia. Si estás buscando un plataformas de los de toda la vida, pero estás cansado de aporrear botones, «Maestro!» tiene ese elemento diferenciador que estabas esperando.

UP&DOWN

Gracias a su mezcla entre plataformas y género musical, el juego logra una adicción mantenerte enganchado a la pantalla durante horas.

El apartado técnico podría haberse aprovechado algo más así como haber incluido más variedad de canciones.



Compañía: Herederos de Nostromo | Género: Musical | Lanzamiento: Noviembre | 3+

SHIN CHAN ¡CONTRA LOS PLASTAS!

El desvergonzado Shin chan vuelve a hacer de las suyas en una divertida aventura donde tendrá que pedir ayuda a su peculiar familia.

Con el personaje creado por Yoshito Usui nos hemos reído viéndole hacer travesuras de todo tipo en la serie de animación, en la que se retrata en forma de parodia a la sociedad japonesa. El éxito de Shin chan se debe sin duda alguna a su especial carisma, algo agrandado para su edad (5 añitos), y un descaro natural para mostrar sus vergüenzas. Algo más modosito se ha presentado en las consolas, pero con el mismo desparpajo. Así en su anterior aventura, «Shin chan ¡Aventuras de cine!» nos hacía vivir un mundo de película a través de una máquina de realidad virtual. En este nuevo título, nos traslada a un mundo subterráneo bajo el nuestro donde habitan los plastas, una raza que vive en un universo de plastilina y está decidida a invadir nuestra civilización para vivir en la "blandura ideal". Cuando Shin chan lo descubra por accidente, también conseguirá plastipoderes para hacer frente a estos peculiares invasores. Bajo estas premisas y en función de una dinámica de juego de lo más sencilla, tendremos que hacer uso de unos alucinantes movimientos, tales como rodar como una pelota o volar como si fuéramos un avioncito de papel. Quizá la parte más atractiva del juego sea el momento de transformarse en todo tipo de cosas, a imagen y semejanza de Mortadelo. Así nos convertiremos en un helicóptero, una peonza, un tulipán o una aspiradora. Vamos, que en carnavales no tendríamos rival. Claro que además de todos estos recursos, siempre se hará necesaria una ayudita extra, y ahí estarán Misae, Hiroshi, Himawari y Nevado para auxiliarnos cuando más se necesite. Nada mejor que el apoyo de la familia para llevar tu empresa hasta el final.



UP&DOWN

La aventura engancha y gracias a su simpático protagonista seguiremos la estela de sus travesuras con una sonrisa permanente.

El juego no tiene ningún alarde gráfico que reseñar y está escaso de originalidad.

Compañía: Namco Bandai | Género: Plataformas | Lanzamiento: Diciembre | 3+

TEST


OFFICIAL VIDEO GAME
COMIENZA TUS OLIMPIADAS DE INVIERNO DE VANCOUVER
CON EL PACK EXCLUSIVO
PS3 + VANCOUVER 2010
329,95 €
PACK EXCLUSIVO
El Corte Inglés
PARTICIPA EN
14
PRUEBAS OLIMPICAS
vancouver 2010
SONY
PS3
SEGA
www.olympicvideogames.com
Available on
Games for Windows LIVE
XBOX 360
LIVE
Developed by
Published by
SEGA
El Corte Inglés



www.elcorteingles.es

PROMOCIONES

UNCHARTED 2
EL REINO DE LOS LADRONES

PS3
PlayStation 3

VUELVE DRAKE. MÁS AVENTURA, MÁS EMOCIÓN, MÁS UNCHARTED

Espectaculares gráficos de última generación nunca antes vistos.

Acción sin límites para todo tipo de jugadores.

Ahora por sólo
39,90€

Promoción válida del 1 al 28 de Febrero de 2010

GRAN TURISMO®
THE REAL DRIVING SIMULATOR

PSP
PlayStation Portable

LA FIEBRE DEL ASFALTO LLEGA A TU PSP

Ahora por sólo
19,90€

PlayStation.





antes 59,90€

ahora 39,90€

¡Incluye alfombrilla de baile!







Dance Dance Revolution

Promoción válida en
del 16 de Enero
al 28 de Febrero



hottest party 2


El Corte Inglés

RINCÓN DEL JUGADOR

Trucos

Tekken 6 (PS3/Xbox 360)

DESBLOQUEA NUEVOS ESCENARIOS Y PERSONAJES PARA EL MODO ARENA.

ESCENARIOS DESBLOQUEABLES:
HAZ LO INDICADO EN CADA CASO DENTRO DEL MODO CAMPAÑA, PARA DESBLOQUEAR EL ESCENARIO CORRESPONDIENTE.

· **Kigan Island:** En la Puerta del Abismo en el modo de dificultad Difícil, derrota a un hombre con un sombrero de paja, coge sus objetos y sal al mapa mundial.
· **Nightmare Train:** Completa con éxito el Templo de Azazel, Pasillo Central.
· **Subterranean Pavilion:** Completa la Excavación de la 16ª Expedición Arqueológica en el modo de dificultad Difícil.

The Legend of Zelda Spirit Tracks (NDS)

· **Desbloquear Escudo de la Antiguedad Crab, Escudo de Phantom Hourglass.** Consigue 10 sellos.
· **Desbloquear Equipo de motores Engineer's Outfit.** Consigue 15 sellos.
· **Desbloquear Espada Sword 2 Gran Spin Attack.** Consigue 20 sellos.

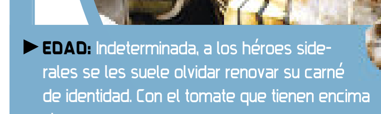
Wii Fit Plus (Wii)

EJERCITA MÁS TU CUERPO CON ESTAS DOS PRUEBAS OCULTAS

En la pantalla de estadísticas (aparece justo después de seleccionar tu mii) está tu personaje en la balance board corriendo en una cinta de correr. Haz click en el personaje con el puntero y el juego te preguntará si quieres participar en el test de equilibrio definitivo o en el desafío de escala. Elige el que quieras y empieza a moverte.

Retrato Robot

Comandante Shep



▶ **EDAD:** Indeterminada, a los héroes siderales se les suele olvidar renovar su carné de identidad. Con el tomate que tienen encima siempre...

▶ **APARIENCIA:** Militar y castrense, valga la redundancia: músculos de acero, rapado al uno, mirada sin distracciones... Todo muy marcial, aunque a veces se marca unos modelitos que ni el comandante Brannigan, el julandrón de ‹Futurama›. También tiene lado femenino, cosas del editor de personaje...

▶ **CURRÍCULO:** Tras una carrera meteórica, fue nombrado uno de los madamases de la Alianza humana que, en plan trekkie, debía establecer colonias y expediciones en todos los rincones del cosmos. Sin embargo, no todo el camino ha sido de rosas, por lo que debe sacar a pasear sus armas más de lo previsto.

▶ **HOBBIES:** Darse algún garbeo por la Ciudadela, a ver si encontraba a alguna extraterrestre espigada y con ganas de palique intergaláctico. Que a encanto conversacional no le gana nadie.

▶ **FUTURO:** Ahora anda bastante liado currando junto a Cerberus para darle su propia medicina a los Segadores en el reciente ‹Mass Effect 2›. Y nada de relajarse, porque la tercera entrega de la saga está en el horno. Y la peli, claro. De momento, se pide a Sam Worthington, el de ‹Avatar›, para darle vida.

Galeria



Teresa Sánchez (Madrid), de 12 años, ha querido reunir en este dibujo a algunos de los personajes más carismáticos y divertidos de los videojuegos. A la salud de todos ellos, pásatelo bomba con «F1 2009» para Wii.



Si tu dibujo resulta elegido para ser expuesto en la "Galería" del próximo número de Megaconsolas, habrás ganado este fabuloso videojuego. Envía tu dibujo a José Abascal, 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid, o bien por e-mail a megaconsolas@estrenos21.com. Y no olvides de aportar tus datos (Nombre, dirección, teléfono y edad).



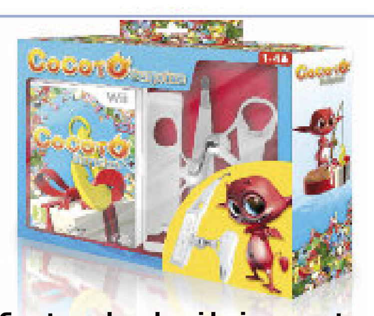
ESCOPETA PARA WII

Realista y perfecta para los juegos de disparos

Los juegos de disparos en Wii nos devuelven a los míticos salones recreativos, donde además de echarnos una rápida e intensa partida podíamos utilizar una gama de grandes y extraños periféricos de plástico como pistolas, escopetas e incluso fusiles de francotirador, para disparar a nuestros enemigos. Wii ha recogido el relevo espiritual de estas máquinas con juegos como «The House of the Dead», la saga «Chronicles» de Resident Evil, «Dead Space Extraction» o «Ghost Squad». Pero el mando de Wii tiene la posibilidad de ampliarse con todo tipo de periféricos. El último, esta espectacular escopeta recortada que te trasladará a la acción instantáneamente. Además, posee un acoplador que permite conectar el nunchaco para los juegos que lo necesiten y amartillarla contra el hombro para conseguir mayor puntería, a modo de fusil. ¿Te parece increíble? Sí, y absolutamente genial.

COCOTO

Nunca la pesca fue tan divertida



Cocoto vuelve a los videojuegos, esta vez lo hace en Wii a través de varias pruebas en las que interactuar y cuatro mundos diferentes que recorrer, cada uno con su propio estilo. Gracias al mando de la consola y al original accesorio que incluye el título, podremos simular con total fidelidad una caña de pescar con la que atrapar regalos escondidos en el juego. Hay un total de 80 esparcidos por todo el escenario. El accesorio simula a la perfección esta caña de pescar con la que el jugador tendrá la sensación de tener este utensilio en las manos, que incluye hasta una bobina que se controla con el nunchaco. Si lo tuyo es la pesca en los videojuegos, «Cocoto Surprise» es sencillo y divertido.

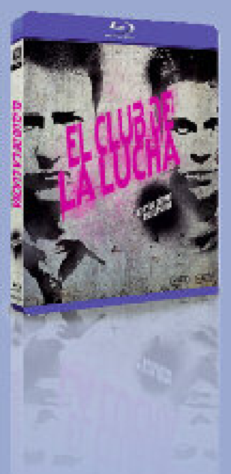
MANDO CLÁSICO PRO PARA WII

Todo el control y precisión que necesitabas en tus manos

Tienes una Wii y quieres jugar a los juegos de tu Consola Virtual o aquellos que requieran un control clásico de toda la vida, como «Super Smash Bros. Brawl» o el inminente «Tatsunoko vs. Capcom». Y es que, cuando se trata del género de lucha, por ejemplo, necesitas que todas tus acciones sean precisas sin tolerar fallo alguno. Es por esto que existe el Mando Clásico Pro, una nueva versión del que podemos encontrar en las tiendas que añade mejoras indispensables, como los famosos cuernos de agarre para una mejor sujeción. Además, se han añadido dos botones superiores más para aquellos juegos de Game Cube que hicieran uso de ellos. El resto sigue intacto, manteniendo el mismo diseño así como el tacto de los botones y sticks analógicos. Además, con motivo del lanzamiento de Wii en su color negro podrás encontrar este mando en este color o en el blanco bandera de siempre. Ahora sí, ten cuidado, porque la próxima vez que te enfrentes a un adversario no podrás echarle la culpa al mando.







EL CLUB DE LA LUCHA

Esta es tu vida, y se está agotando a cada minuto

"Advertencia. Si, para ti, que estás leyendo esto, sentado en tu cómodo sillón de diseño que compraste el año pasado a precio de coste. ¿No tienes cosas importantes que hacer? ¿Vas a seguir desperdiciando tu vida viendo tu televisor de 40 pulgadas con 500 canales? ¿Leyendo y releyendo los catálogos mobiliarios de interiorismo debatiendo qué sofá quedaría bien con tu estilo de vida y con el color de tus ojos? Sal a la calle. Busca algo que te motive, quizá, una persona con la que nunca hablarías. Trabaja en algo que nunca trabajarías. Come algo que nunca quisiste comer. Yo digo 'deja de ser perfecto'. Yo digo 'evolucionemos'. Esta es tu vida y se está acabando a cada minuto. Estás avisado". Tyler Durden (Brad Pitt).

Sorteamos 5 videojuegos para Wii de COCOTO Surprise

Para entrar en el sorteo, tendrás que contestar correctamente a la pregunta que te hacemos:



¿Con qué utensilio Cocoto consigue regalos?

a)Cazamariposas
b)Caña de pescar
c)Pala

Envíanos la respuesta junto con tus datos personales por correo (nombre completo, dirección, teléfono y fecha de nacimiento) a ESTRENOS21 c/ José Abascal, 55 Entreplanta Izq. 28003 Madrid. Ref.: Sorteo Cocoto

No pierdas la oportunidad y ¡PARTICIPA!

El ganador saldrá publicado próximos números de Megaconsolas 2010. El envío del regalo ser realizará por correo certificado al domicilio del ganador. Los datos personales facilitados serán incorporados a un fichero automatizado titularidad de Estrenos 21 S.L., con domicilio en Madrid, calle José Abascal 55, para mantenerle puntualmente informado de todas aquellas novedades, ofertas y productos que puedan ser de su interés. De mismo modo le informamos que tiene derecho a acceder a sus datos, rectificarlos, cancelarlos u oponerse a su tratamiento mediante comunicación dirigida a Estrenos 21 S.L., incluyendo la referencia LOPD.


BIOSHOCK 2
9 DE FEBRERO, 2010
WWW.BIOSHOCK-ELJUEGO.COM
18
www.pegi.info
XBOX LIVE
2K CHINA
2K MARIN
2K AUSTRALIA
EXTREMES
2K GAMES
© 2002-2010 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. Developed by 2K Marin, 2K Australia, 2K China and Digital Extremes. BioShock, 2K Games, 2K Marin, 2K Australia, 2K China, the 2K Games logo, the 2K Marin logo, the 2K Australia logo, the 2K China logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Digital Extremes and its logo are trademarks of Digital Extremes. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas egistradas del grupo de empresas Microsoft y se usan bajo licencia de Microsoft. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.
Jump in.
XBOX 360